
NOTICIAS - KOGALS - PARA PARA - COSPLAY- HENTAI - CINE - OPINIÓN - PÓSTERS
minami
MANGA Y OCIO
AÑO VI
NÚMERO 52
INCLUYE CD-ROM
4,80 E
AHORA con 84 páginas
Harry Potter
LA 3ª PELI A FONDO Y LOS PRIMEROS DATOS SOBRE LA 4ª Y EL SEXTO LIBRO...
Digimon Tamers
¡VUELVEN LOS BICHEJOS MÁS SIMPÁTICOS DE LA TV!
Maison Ikkoku
LA MADRE DE TODAS LAS COMEDIAS ROMÁNTICAS
DOSSIER SHOJO
LOS PÉTALOS INVADEN LAS TIENDAS
La nueva película de Miyazaki - Samurái Champloo - Shrek 2 - Salón de Leganés
00052
8 414090 223881

GOLPE DE ESTADO

Estooooo... ¿Hola? ¿Estáis ahí? ¿Se me oye? ¿Se me escucha? ¿Se me lee? Bien...

Hola, queridos amigos. Ante vosotros, y por primera vez en la historia de Minami, no está Lázaro Muñoz. Lo cierto es que tampoco puedo revelar quién soy, porque las repercusiones serían terribles. Claro que en realidad no es que sea muy difícil de imaginar, porque no somos demasiados los que tenemos acceso al ordenador de Lázaro, y menos en estas fechas, pero bueno, ya he ideado un plan para librarme, tengo una coartada estupenda.

Veréis, el caso es que yo, como tantas otras chicas, estoy un poco harta de que en Minami siempre se dé preferencia a los chicos. Es algo que le he comentado muchas veces a Lázaro, y sé que él hace lo que puede, da todo el protagonismo que se puede permitir a las chicas y de cuando en cuando cuela pósters jugosos para nosotras y alguna imagen decente, pero dice que la mayoría manda y en nuestro mundillo dicha mayoría es masculina.



Sin embargo, por mucho que me lo justifique no estoy conforme, y he decidido pasar a la acción, así que, aprovechando que Laz ha ido a discutir con algunos redactores el hecho de que por estar de vacaciones en sitios sin ordenador ni conexión no hayan podido entregar y a última hora se hayan tenido que hacer un par de apañitos (aunque es curioso, cuando se ha marchado no parecía enfadado ni ha dicho nada de discutir ni echar broncas, simplemente comentaba algo sobre "comprobar cuánto pueden aguantar los testículos de los redactores que no entregan la presión de un torno industrial antes de reventar"), me he colado en su despacho y cambiado su editorial original (que me ha parecido un texto muy aburrido, por cierto) por lo que estáis leyendo en estos momentos.

¿Y qué estáis leyendo? Pues... ¡Una reivindicación! Chicas, salid a la luz, pedid lo que os gusta, exigid fotos de chicos guapos, reclamad más yaoi, mandad vuestras fotos en bikini de este verano para que los chicos se mueran de envidia al ver lo bien poblado que está el mundillo y se arrepientan de dar preferencia a las chicas de mangas como Love Hina o I''s en detrimento de las chicas reales, ¡demostrad que estáis ahí y sois una fuerza viva! Entre todas podemos lograrlo, ¡¡GIRL POWER!!

Y... Y ya. No sé qué más contaros, ya que sólo quería decir eso. Jopeta, qué largo es esto, ¿y Lázaro lo llena todos los meses? La verdad es que tiene mérito... Ah, ya sé, ¡puedo hablaros de mi último novio! O no, mejor no, que tampoco es cuestión de contar ciertas intimidades y menos con niños y niñas delante *_*. Y claro, tampoco es cuestión de daros envidia contando los chollos que encontré el otro día en las rebajas... No. Pues nada, entonces mejor dejarlo aquí, que tampoco quiero estar mucho tiempo no sea que vuelva Laz y me pille. Vaaaaale, y también es que va a empezar la telenovela y no me la quiero perder... -_-U

Muchos besitos para todos.

XXX

(lo siento, no puedo daros mi e-mail)



minami

AÑO 6 - NÚMERO 52

REDACCIÓN

Dirección: María José Castro

Coordinación: Lázaro Muñoz

Colaboran: Manuel Ortega, Jaime Ortega, Miguel A. Sánchez, Chiisai, Irma Page, Andrómeda, Paco Benítez, Jaime Munuera, Marta Munuera, Joan Fuentes, Eva Evrard, Rafa del Río, Marc Perelló, Aleix Ibars, Isadora, Genís, Mai Belda, Neorub, Gaer, Carlos Kakuey, Mikel Patón, Lirin, Mazochungo, Dani "Argonath", Vicente Ramírez, Laura Pla, Jordi Nadal, Raúl Ramírez, Óscar Ulloa, Pedro López, Yunita, Kasuki y Ana Gómez
Dibujantes: Rafa del Río, Ken Niimura, Ismael Álvarez, Cristina Ortega y Reinaldo Quintero
Corrección de textos y estilo: Rubén Pérez, Lázaro Muñoz y Miss Tracy
Diseño y Maquetación: Gabriel Sánchez-Trincado
Retoque de imágenes: Gabriel Sánchez-Trincado

Filmación y coordinación de maquetación:
Gabriel Sánchez-Trincado

Contenido del CD: José García, Lázaro Muñoz y Ricardo Bacelo

Redacción y administración:
ARES Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902.19.72.64 - Fax: 902.19.72.63
Administración: Rosana Jiménez
Suscripción: Vanessa Roda - suscripciones@aresinf.com
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Informática S.L.
Impresión: Gráficas Monterreina, S.A.
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución Tiendas Especializadas:
Samurai Ediciones
C/ Tanger 76 - 08018 Barcelona
Telf.: 93.300.10.22
Distribución en Argentina:
York Agency
C/ Alsina 739 - CP 1087 - Buenos Aires
Distribución en México:
Alejandro Flores
República de Colombia nº 76, local 9.
La Colonia Centro - 07020 - Delegación. Cuauhtemoc

Depósito Legal: B-6870/99

Minami - Ares Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12 - 08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 902 19 72 64 - Fax: 902 19 72 63
e-mail: minami@aresinf.com
Página web: www.aresinf.com

ÍNDICE

En Portada
MAISON IKKOKU

AGRADECIMIENTOS...







Jonu Media
MangaLine
NORMA Editorial
























NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del Manga y Anime.

Aquí está la sección de noticias de vuestra revista favorita, repletita de párrafos y más párrafos que estarán encantados de ser leídos durante vuestros ratos de playa o piscinita (bueno, cuando lean estas líneas nuestros lectores de América del Sur, seguro que también allí es ya verano :p). Y sin más dilación, vayamos a ello, que dice Lázaro que hay que entregar de una santa vez...

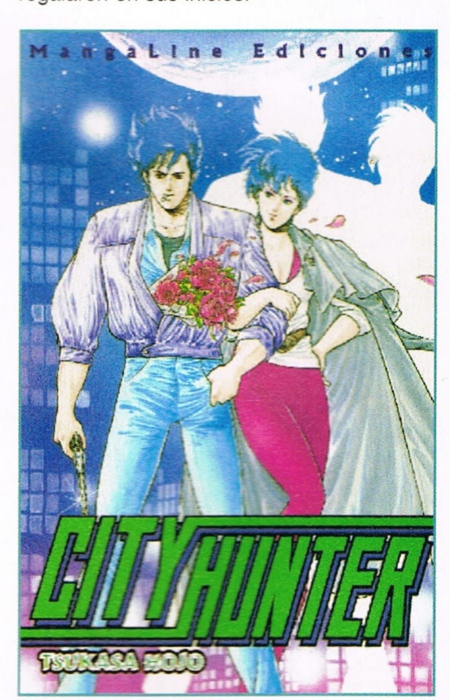
Y De primer plato os ofrecemos lo que tiene que ver con la edición de manga en su versión impresa y en España, y con las editoriales que se encargan de ello. Y la primera editorial de la que hablamos es Planeta. Los títulos que salen a lo largo del mes de julio son (atención, pues hay varios que ponen fin a la serie): **Detective Conan vol. II**, número 30; **Fénix vol. III: Resurrección**, número 2 (de 2); **Gunnm Last Order**, número 5; **El lobo solitario y su cachorro**, número 7 (de 20); **Monster**, número 33; **Shin-Chan**, números 42 y 43; **I"s** (nueva edición), número 15 (de 15), el último número de esta obra de *Masakazu Katsura* es un especial de 224 páginas; **Lodoss War: La dama de Faris** (nueva edición), número 2 (de 2); **Magic Kaito**, número 3 (de 3).
Otras noticias que nos llegan desde Planeta son, por ejemplo, la edición en español de **Kanshaku Dama no Jutsu**, obra de *Arina Tanemura* (conocida, entre otras, por **Kamikaze Kaito Jeanne**) que tienen pensado editar a partir del mes de septiembre, junto con el resto de novedades que hemos venido comentando (entre ellas destacamos **Hana Yori Dango**). Y ya en el mes de octubre, coincidiendo con el salón de Barcelona, volverá a nuestros quioscos **One Piece**, en forma de tomos con sobrecubierta (a un precio de 6,90 euros) y de periodicidad quincenal.

Nos encargamos ahora de hablar de la editorial Glénat, de cuyas manos saldrán estos títulos entre finales de junio y primeros de agosto (por eso de algunas colecciones citamos dos números):
Maison Ikkoku, número 2 (de 10); **Samurai Deeper Kyo**, números 3 y 4; **Alice 19th**, números 3 y 4 (de 7); **Say Hello to Black Jack**, número 5; **Ayashi no Ceres**, números 9 y 10 (de 14); **La espada del inmortal**, números 11 y 12; **Capitán Tsubasa**, números 11 y 12 (de 37); **Karekano**, número 16; **Inuyasha**, números 21 y 22; **Yu Yu Hakusho**, números 5 y 6; **Astroboy**, número 5; **Yami no Matsuei**, número 5; **Naruto**, número 11.

Y volvemos a cambiar de editorial. Os enumeramos ahora las novedades para el mes de julio previstas por Otakuland Ediciones: **Midnight Eye Goku**, número 3; **Bateadores**, número 10; **Oda a Kirihito**, número 2; **Shamo, gallo de pelea**, número 8.

Hablamos ahora de Selecta Visión; en cuanto a su línea manga sus lanzamientos para finales de julio (a 8,50 euros cada una) son: **Cowboy Bebop**, número 2; **Gasaraki**, número 2.

En cuanto a MangaLine Ediciones, viene con novedades, pues aunque sabemos que a principios de julio pone a la venta el tercer número sacar **Hanaukyo Maid Tai** (El Equipo De Sirvientas De Hanaukyo), con un precio de 6 euros, y que a finales de junio salieron también los números 3 de **Saiyuki** y 7 de **Vampire Princess Miyu**, la novedad principal es que por fin retoman todas sus series. ¿Todas? ¡Noooooo! Una se resiste todavía, en concreto **Maze**, pero las demás siguen, empezando todo a finales de julio y continuando los títulos justo por donde se quedaron (queda ver si finalmente reeditan desde el principio corrigiendo errores para enganchar a gente nueva o simplemente continúan lo que ya empezaron). Por tanto, los títulos que tendremos a finales de julio son:
Berserk 10; **Angel Sanctuary** 6; **Please Save My Earth** 7 y **Yura y Makoto** 5. Los precios varían entre los 5,40 euros de los más baratos y los 6,60 del más caro (que es **Berserk**, pero es que sus tomos tienen más páginas que los otros).
Y ahora el bombazo final. Una de esas primicias que las editoriales sólo conceden a Minami (aunque para cuando salga esto seguramente ya será de dominio público dadas las fechas en las que quieren sacarlo. Bueno, al menos sabemos que sólo nosotros tenemos la portada): MangaLine saca **City Hunter**.
Es algo que ya os habíamos anunciado, pero ahora ya es oficial, y a finales de julio saldrá el primer número. Así pues, por fin las nuevas generaciones podrán disfrutar de esta mítica serie que fue emitida en Tele5 (y **City Hunter 3** en Buzz, creo) y que Norma intentó editar años ha. Además, al principio quieren intentar sacarla quincenal, al menos hasta pillar la parte nueva, la que nunca se ha publicado en España, después, según las ventas, cambiarán a mensual o seguirán así. Y se les nota que han aprendido de los errores, pues van a contratar a correctores extra para que no volvamos a vivir textos como los que nos regalaron en sus inicios.



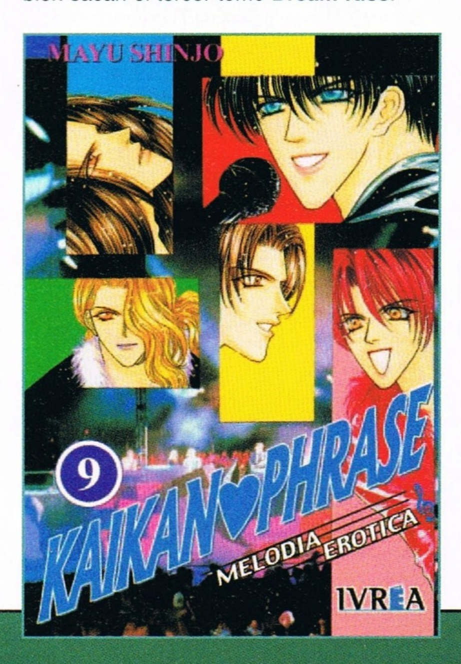
Ahora a esperar que llegue **3X3 Ojos**... ^_^
Pero no se vayan todavía, aún hay más. Anuncian que en los próximos meses iniciarán una nueva línea de publicación de manga, la cuál tendrá una relación calidad/precio sin precedentes. Algo que suena muy bien, y que ya dejó caer también por su parte Otakuland.

Le toca el turno a Norma Editorial, que este mes (julio) también nos ofrece nuevas series:
XXXHOLIC, número 1. Después de **Tsubasa Reservoir Chronicle**, la editorial vuelve a apostar por las *CLAMP*, con esta obra que nos presenta a *Yuko*, la *Bruja de la Dimensión*, y a *Watanuki*, su ayudante, a cuya tienda acude todo tipo de clientes



despistados para que se les conceda cualquier deseo. ¿Pero qué ocurre cuando te piden tu tesoro más valioso o incluso tu alma? El deseo de *Watanuki* es dejar de ver apariciones y monstruos de ultratumba. ¿Le será concedido? Esta obra tampoco se queda corta de detalles divertidos, como lo es la aparición, a modo de clientes, de los dependientes de **Lawful Drug** o de *Sakura* y *Xiaolang*. Cada tomo costará 8 euros.
Someday's Dreamers, número 1, de *Norie Yamada* y *Kumichi Yoshizuki*, en tomos de 8 euros. Ya comentada en este mismo número.
Rave, número 2 (de *Hiro Mashima*). *Haru* ha emprendido un viaje para reparar la espada de los 10 poderes. Debe encontrar a un famoso herrero llamado *Música* para poder poner a *Rave* a la máxima potencia. Sólo así podrá enfrentarse a los sicarios de alto nivel que sirven a la piedra maligna *Dark Bring*.
Azumanga Daioh, número 2 (de *Kiyohiko Azuma*). Las situaciones más divertidas e incluso surrealistas sólo les pueden ocurrir a las chicas de este manga. ¿Coletas que sirven para volar? ¿Una esposa perfecta para el peor de los profesores? Y eso por no nombrar la más gafe de las excursiones o los problemas de medidas de pecho y cintura...
Ragnarok, número 3; **Culdcept**, número 3; **Nirai Kanai**, número 3; **Hellsing**, número 5; **Neogénesis Evangelion**, número 6; **Cómo dibujar manga**, número 13 - NIVEL BÁSICO (2).
Por otro lado, dada la buena aceptación que tuvo el pack que regaló Norma con el número 5 de **Evangelion**, la editorial se ha animado a preparar un segundo que se venderá junto al número 10 de la colección. Además, decir que Norma ha introducido un cambio en su política, y a partir de ahora va a anunciar sus títulos con bastante antelación, de manera que...
AGOSTO: **Kanon** 1, **Black Lagoon** 2, **Tsubasa Reservoir Chronicle** 2, **Me Gusta Porque Me Gusta** 3, **Clamp Club De Detectives** 2, **Kamikaze** 5, **Monster Collection** 5, **Love Junkies** 5, **Cómo Dibujar Manga: Especial Anime** (BC-2).
SEPTIEMBRE: **Azumanga Daioh** 3, **Hellsing** 6, **Nirai Kanai** 4, **Evangelion** 7, **Corona de flores** 1, **Xxxholic** 2, **Rave** 3, **Someday's Dreamers** 2, **Secretos del manga** 1: **sexy girls** (bc-29), **Cómo dibujar manga** 14: **chicas del mundo** (bc-27), **Del cielo al infierno** 1, **Clamp. Club de detectives** 2, **Los caballeros del mundo mon** 3, **Your eyes only clamp artbook**.
OCTUBRE: **El ladrón de las mil caras** 1, **Die Sterne** (art-book), **Neogénesis evangelion** (prest. 17), **Love Junkies** 6, **Kamikaze** 6, **Louie, el guerrero de las runas** 6, **Lawful Drug** 3, **Kanon** 2, **Tsubasa Reservoir Chronicle** 3, **Monster Collection** 6, **Cómo dibujar manga** 15: **ilustrando combates** (BC-30).
NOVIEMBRE: **Azumanga Daioh** 4 (+cofre), **Duklyon** 1, **Evangelion** 8, **Agharta** 1, **Del cielo al infierno** 2, **Corona de flores** 2, **Xxxholic** 3, **Rave** 4, **Tokyo mew mew** 1, **UFO Baby** 1, **Azul**, **Ai yori aoshi** 1, **Fruits Basket** 1, **Tezuka, escuela de animación** 1. **Nivel básico** (bc-31), **Nirai Kanai** 5, **Clamp. Club de detectives** 3, **Los caballeros del mundo mon** 4.

Otra editorial por la que nos interesamos este mes es Ivrea. Durante el mes de julio ponen a la venta el número 4 de **Tokyo Juliet** (el 5 saldrá en agosto), el número 10 de **Kaikan Phrase**, el número 18 de **Slam Dunk** y el número 10 de **Vagabond**. Por otro lado, para el mes de agosto también sacan el tercer tomo **Dream Kiss**.



Asimismo, y de cara a finales de ese mes, tienen pensado poner a la venta una nueva serie: **Midori, échame una mano**. Titulada en japonés **Midori no hibi**, esta obra de *Kazurou Inoue*, que acaba de terminar en Japón, nos pinta a *Seiji Sawamura*, el clásico macarra de mala reputación pero de buen corazón, obsesionado con conseguirse una novia... Tras un total de veinte rechazos, de pronto un día, al despertarse, descubre que su mano derecha se ha transformado en una chica llamada *Midori*, quien ha caído súbitamente en un coma misterioso ¡sólo para despertar en el brazo derecho de *Seiji* (*ndM: en plan doña Rogelia* y *Mari Carmen* ^^)! Pero aún hay más, y es que *Midori* ha estado enamorada de *Seiji* desde hace mucho... Esta obra, de gran éxito en Japón, ha dado pie recientemente a una serie de animación. Para finales de agosto saldrá en nuestro país el primer tomo (de unas 200 páginas), al precio de 6,90 euros. Y otro título cuya salida es inminente es **Crónicas del viento** (de la que ya hemos hablado anteriormente en estas páginas), historieta en un único volumen en donde el conocido *Jiro Taniguchi* cuenta la historia del samurái *Jubei Yagyu*, en el Japón de principios del siglo XVII.
Y sin olvidar la primicia exclusiva que os ofrecimos el mes pasado, y es que pese a que a día de hoy la cosa siga sin fecha oficial, Ivrea publicará **Mahoromatic**.
Y para terminar, dos menciones breves:
La editorial Azake Ediciones acaba de presentar una segunda edición de **La rosa de Versalles** (Lady Oscar), obra de *Ryoko Ikeda* donde asistimos a un drama ambientado en la época de la revolución francesa protagonizado por una mujer que, vestida como un hombre, llega a capitanear la guardia de Palacio. El primero de los cinco números, de unas 400 páginas y a un precio de 12 euros, podrá diferenciarse del de la primera edición por que presenta una segunda sobrecubierta.
Por su parte, Ponent Mon acaba de poner a la venta el primer volumen de **La gran revelación**, de *Yoshihiro Tatsumi*, al precio de 12,50 euros. *Tatsumi* es uno de los principales exponentes del cómic alternativo japonés de la última treintena. Capaz de retratar a la perfección valores como la soledad, la opresión y la lucha por la supervivencia en el mundo moderno, nos muestra a través de las manías, los vicios y las pequeñas maldades el verdadero sentimiento de ser humano. Se trata de un título de enorme valor artístico e histórico. Se edita en sentido de lectura japonés.

Y con esto cerramos el apartado sobre publicaciones en papel, para dejar paso al que corresponde a las noticias relacionadas con el anime en nuestro país.

Empezamos con las novedades a nivel televisivo.

En primer lugar, las noticias más importantes, y es que **Digimon Tamers** está siendo repuesto en La2. Ya van unos cuantos pases, pero no olvidemos que la existencia de anime en los canales abiertos nacionales es lo más importante y lo mejor que nos puede pasar.

mencionaremos a Canal Sur, de quien recientemente hemos podido saber que ha adquirido los derechos de emisión de **Ruy el pequeño Cid**, una coproducción entre la española BRB Internacional y la japonesa Nippon Animation que se hizo famosa durante su emisión en TVE durante los años 80. Lo cierto es que desde entonces no habíamos vuelto a verla por nuestras pantallas, así que ¡bienafortunados sean los espectadores de Canal Sur! En cualquier caso, su estreno en la televisión andaluza será próximamente; no podemos facilitaros una fecha concreta, pues ya sabéis la costumbre de este canal de estrenar las series sin avisarlo previamente...

Así ha sido, por ejemplo, el estreno de la serie televisiva de **Patlabor**, también en la televisión andaluza. El lunes 5 de julio, prácticamente en el momento de escribir estas líneas, se ha emitido el primer episodio por Canal 2 Andalucía, dentro de la edición vespertina de La Banda. Este mismo día, y en ese mismo horario de tarde la cadena ha empezado a reponer **La leyenda del Zorro** y **Montana**, dos coproducciones entre Europa y Japón. Y otro estreno más: **Nils Holgersson** comenzó a emitirse el sábado 3 de julio en Canal Sur, por las mañanas. Se trata de otro conocido clásico de la Nippon Animation distribuido en nuestro país por Planeta Junior.

Por su parte, Telemadrid estrenó finalmente la segunda serie de **Magical Doremi** el pasado día 29 de junio, un día después de lo que anunciábamos hace unas semanas en nuestro foro de Internet (http://boards2.melodysoft.com/app?ID=shirase), puesto que el día 28 de junio Telemadrid decidió emitir de nuevo el último episodio de la primera serie... ^^

Hablamos ahora de la televisión local; el proveedor de contenidos Retelsat, que contrata mes a mes los derechos de emisión de diversas producciones y luego se los ofrece a los canales locales que están asociados a él -para que las emitan cuando ellos estimen conveniente o, por el contrario, ni las emitan– se ha hecho con los derechos de las series **GI Joe** y **Harley Spiny**. La primera es una conocida producción estadounidense (*ndM: Con sólo ver un episodio se nota a la legua*), si bien la animación está producida en Japón; y la segunda es una producción íntegramente japonesa que ya ha sido emitida en algunas cadenas autonómicas y locales (en ocasiones con el nombre **Harley el erizo**). Pues bien, ambas series –distribuidas en nuestro país por Arait Multimedia– comenzarán a ser ofertadas por Retelsat a partir del mes de agosto, de modo que quienes recibáis la señal de alguno de los canales asociados a Retelsat (como Antena Aragón, Canal Norte TV, Onda Jerez, Onda Jaén, Canal 4 Teide, Televisión Murciana, Canal Córdoba, Pozoblanco 54, Televaldepeñas, etc), permaneced atentos en las próximas semanas.

Asimismo, un apunte referente al canal autonómico K3, cuyas novedades para los próximos meses ya comentamos el mes pasado; desde la noche del pasado 2 de julio, el canal está emitiendo **Serial Experiments Lain**, todos los viernes pasada la media noche.

Cambiamos nuevamente de canal, ahora para referirnos al Cartoon Network de España. Durante el mes de agosto, y coincidiendo con el estreno en nuestros cines de las películas de **Doraemon** y **Garfield** (ésta en imagen real), el canal emitirá sendos maratones de episodios de estas series. El dedicado a **Garfield** –que no es una serie japonesa, pero nos mola– será entre el viernes 6 y el domingo 8, a partir de las 18h cada día. Y el maratón con los mejores episodios de **Doraemon** será entre el viernes 27 y el domingo 29, durante toda la mañana (desde las 09.30h).

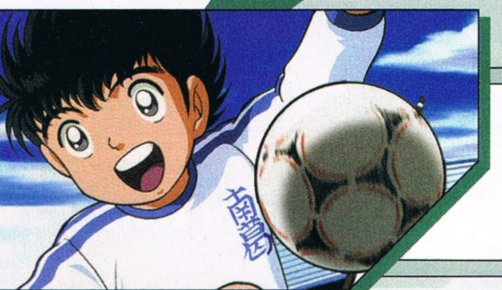
Siguiente canal de pago, Fox Kids España. Durante el mes de agosto continuarán con la programación veraniega de la que ya os hablábamos en el número anterior, si bien cada una de las semanas de que consta el mes la dedicarán a una serie en concreto. Así, la primera semana de agosto estará dedicada a **Power Rangers Ninja Storm**, serie de la que emitirán una última temporada con personajes renovados, en maratones diarios, entre la una de la tarde y las seis de la tarde. La siguiente semana será la semana de **Beyblade** 2, pues los espectadores podrán disfrutar de la primera parte de la serie, de nuevos episodios y de las finales del Campeonato Mundial de *Beybladers*... La serie protagonista de la tercera semana será la franco-coreana **Totally Spies**, mientras que para la última semana tendrán como invitada especial a la serie **Medabots**, de la que se reemitirán los primeros episodios, capítulos previos a los Medajuegos, así como episodios de los Medajuegos. Además, la "Hora Anime" durante el mes de agosto tendrá como protagonista a **Flint y los viajeros del tiempo** (serie que también nos fue ofrecida por Antena 3), conocida en japonés como **Jikuu Tantei Genshi-kun**.

El canal Nickelodeon también tiene este mes cabida en nuestras noticias, porque nos ha anunciado la adquisición de los derechos de una tercera tanda de episodios de **Yu-Gi-Oh**. El estreno será en septiembre.

Y para cerrar la lista de noticias televisivas, una noticia bomba que ya veníamos anunciando desde hace mucho... El regreso de **Los caballeros del zodíaco** a la televisión en España. Aunque será un canal de pago quien nos la ofrezca, al final no serán ni Cartoon



Network ni Fox Kids quienes lo hagan (a pesar de haber manifestado varias veces su interés por esta serie), sino el canal *Buzz*. Está confirmado que se han hecho con los derechos de emisión de la serie de **Saint Seiya** de toda la vida y está confirmado también que la estrenarán el día 1 de septiembre, sobre las 22h. Enhorabuena al canal Buzz por rescatar un clásico tan venerado y que tanto tiempo llevaba sin emitirse en nuestras pantallas (y no porque hubiera una asociación que, disgustada con la violencia de esta serie, había "cautivado" los derechos de esta serie o cualquier burrada similar, según aseguraban ciertos rumores infundados y rotundamente falsos). Os comentamos también que, en principio, la bifurcación del canal Club Súper 3 / Buzz en dos canales independientes se ha pospuesto hasta el mes de octubre. Y, por otro lado, recordad que este canal está disponible a través de diversos operadores de cable, desde que –muy muy muy muy acertadamente, si se me permite decirlo– Digital+ lo dejó excluido de su oferta, al absorber Canal Satélite a Vía Digital.



NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del Manga y anime.

Nos hacemos eco ahora de las noticias relacionadas con la edición de anime en nuestro mercado del vídeo.

Primeramente, novedades de parte de Jonu Media para finales de julio:
Azul (Ai Yori Aoshi), volumen 3 (18 €);
Kimagure Orange Road, volumen 3 (19,95€); **Patlabor TV**, volumen 3 (19,95€);
Pack Niea_7 (precio no facilitado).
Y ya que hablamos de packs, Jonu está preparando el de la segunda parte de la tercera temporada (*ndM: de la parte contratante...* ^^) de **Yu Yu Hakusho**, así como uno que recogerá las películas de **Captain Tsubasa** que ya editaron hace un tiempo (y que también vimos en Antena 3 y Vía Digital, con un doblaje "made in Arait Multimedia") y otro con la serie de **Ceres la leyenda celestial**. Pero para todo esto todavía no hay fecha. Sí hay fecha ya confirmada para la edición de las series televisivas de **Berserk**, **Ninja Scroll** y **Chobits** y para los OVAs de **I"s**. Estos títulos saldrán de cara al Salón de Barcelona de octubre, si bien no serán las únicas novedades (las irán confirmando según se acerquen las fechas; por lo visto, están también interesados en editar alguna producción del estudio Gonzo).

En lo que respecta a Selecta Visión, sus lanzamientos del mes de julio (previsiblemente a mediados) son los siguientes:
Pack **Cowboy Bebop** (75 €), contendrá los 26 episodios de la serie, en un total de seis discos (doblajes español y japonés);
Eatman, volumen 5 (15 €); **Inu Yasha**, volumen 3 (18 €); **Rahxephon**, volumen 2 (18 €); **Kenshin, el guerrero samurái - serie de TV**, volumen 3 (18,00€); **Wolf's Rain**, volumen 6 (18 €), se trata del último DVD de esta serie.

Por otro lado, en Minami hemos podido saber que Planeta Junior tiene previsto editar en DVD todo un clásico de la Nippon Animation que hace años que no vemos en nuestras pantallas y que se hizo famoso por su emisión en TVE durante los años 80. Sin embargo, desgraciadamente, el lanzamiento sólo será en tierras portuguesas por el momento... Hablamos de la serie **Las aventuras de Tom Sawyer**. A ver si alguien se anima a editarla también en España, pues las cintas de vídeo que sacó Ivex Films hace la torta (con algunos episodios en español de España y otros en español de Hispanoamérica ^^) no hay ya quien las encuentre...

Volviendo a finales del mes de julio, el día 27 sale a la venta el DVD con la película de **Memories**, dirigida por *Katsuhiro Otomo*, de la mano de Columbia-Tristar, quien ya la puso a disposición de los videoclubes hace unas semanas. El precio rondará entre los 15 y los 18 euros. Aunque la edición no se caracteriza por una abundancia de extras, sí contiene un reportaje sobre la producción del filme, titulado **Memories of Memories**. Asimismo incluye las siguientes pistas de audio: español, italiano, alemán y japonés.

Otros dos títulos sobradamente llamativos podrían salir a la venta tras el verano (posiblemente en octubre, fecha en que, según apuntan a día de hoy las previsiones de BuenaVista, saldrá también el DVD de **Porco Rosso** en español). Se trata **Neko no Ongaeshi** –la más reciente producción de Studio Ghibli, cuyo protagonista está sacado de otro de sus filmes, **Mimi wo sumaseba**, que aún nadie nos ha editado por estas tierras– y de **Avalon**, la aclamada película de imagen real dirigida por *Mamoru Oshii* (si bien está rodada íntegramente en polaco –*ndM: polaco del de verdad, del país Polonia*–). La distribuidora que está cerrando las negociaciones para traernos estos títulos es Cameo Media, quien también está pensándose la edición en español de la trilogía **Dead or alive** (también en imagen real), dirigida por el popular *Takashi Miike*. Previsiblemente saldría en noviembre.
Por cierto, que BuenaVista anuncia lo que podría ser un bombazo: El VideoCómic. Esto es un nuevo concepto que permite mirar y leer las historietas de los cómic más populares en la televisión. Todo un logro que pretende devolver a los más jóvenes el hábito de la lectura, y deleitar a los numerosos coleccionistas de cómic. Una de las ventajas más importantes que presenta este producto es la unión que se hace entre las nuevas tecnologías, representadas por el DVD, y el arte clásico del cómic tradicional, de manera que, gracias al Vide Cómic el espectador puede disfrutar de las viñetas originales del cómic a través del DVD con música, cambios de plano y locución opcional para leer o escuchar.

Para empezar el proyecto, nada mejor que uno de los mayores hitos de nuestro país: **El Capitán Trueno**, en dos volúmenes que recuperan la esencia del cómic más puro.



Más cine oriental de imagen real.
Paycheck, filme presentado por DreamWorks, está dirigido por el hongkongués *John Woo* y protagonizado por *Ben Affleck* y *Uma Thurman*, y se basa en un relato corto escrito por *Philip K. Dick*. Se trata de una película futurista que nos muestra la vida de un brillante informático que trabaja en todo tipo de asuntos secretos, aceptando que, al término de cada uno de ellos, se le borre la memoria para olvidar cualquier relación con estos asuntos. Sin embargo, cuando se dispone a cobrar por su último trabajo, se encuentra con que ha renunciado al cheque, sustituyéndolo por un sobre con objetos diversos, tras lo cual le ha sido borrada la memoria. En estas circunstancias se verá obligado a pedir ayuda a una mujer con la que comparte trabajo y relaciones sentimentales para averiguar qué le ha ocurrido. La edición española incluye numerosos extras: comentarios del director *John Woo*, del guionista *Dean Georgaris*, escenas amplia-

das y eliminadas, final alternativo, un reportaje sobre el trabajo del equipo de efectos especiales, etc. Incluye audio español e inglés. Sale a la venta a finales de junio, a un precio de 15 euros (en DVD) o de 12 euros (en VHS), de la mano de Universal Pictures.

Seguimos con el cine oriental. Lolafilms será quien distribuya en España la película coreana que ganó el premio del jurado en la recientemente celebrada quincuagésima séptima edición del festival de Cannes. **Old Boy**, dirigida por *Park Chan-Wook*, está protagonizada por *Choi Min-Sik*, *Gang Hye-Jung* y *Yoo Ji-Tae* y cuenta la búsqueda de venganza de un hombre que ha permanecido encerrado durante quince años sin saber dónde ni por qué. Hay que decir que se trata de la adaptación de un manga de *Nobuaki Minegishi* y *Garon Tsuchiya*.

Y para terminar con los filmes de imagen real, anunciamos el lanzamiento, para el día 15 de julio, de un pack de DVDs dedicado al director japonés *Shohei Imamura* (conocido, por ejemplo, por **Doctor Akagi**). Lo pone a la venta DeAPlaneta e incluye los títulos **La anguila** y **La venganza es mía** (palma de oro en Cannes' 97),

Cerramos la sección con un recordatorio de los estrenos cinematográficos de los próximos meses:

El estreno en nuestros cines de **La Maldición** 2 (Ju-On 2), de la mano de DeAPlaneta, será el próximo día 27 de agosto. El filme está dirigido por *Takashi Shimizu*.

El día 7 de julio se estrena (si no hay cambios) la película basada en **Run = Dim**, una serie japo-coreana de animación por ordenador que se emitió hace un tiempo por la autonómica catalana.

A finales de junio se estrenó **Shin-chan: operación rescate** y, el día 27 de agosto, lo hará el filme **Doraemon el gladiador** (el título internacional es **Nobita's robot kingdom**).

A mediados de agosto se estrena **Yu-Gi-Oh: la película** en los Estados Unidos, y, en principio, se pretende estrenarla poco después en nuestras tierras; nos llegó información de que sería el día 27 de agosto, pero no hemos oído nada nuevo al respecto... La distribuye la Warner (al igual que las películas de **Pokémon**).

Finalmente el estreno del largometraje francés de animación **El Corto Maltés** (basado en los cómics homónimos), de la que ya hablamos en algún número anterior, se retrasa hasta el día 24 de septiembre.

Wonderful days se pasará por nuestros cines previsiblemente a finales de año, si bien Manga Films sigue sin concretarnos una fecha a la prensa...

Y ahora una noticia de ultimísima hora, tanto que ni siquiera podemos ponerlo donde toca, es decir en la parte manga, porque ya está filmada y enviada y no hay tiempo para cambiar nada: Acaban de contactar con nosotros los chicos de Ivrea para decirnos que van a publicar dos nuevos mangas.

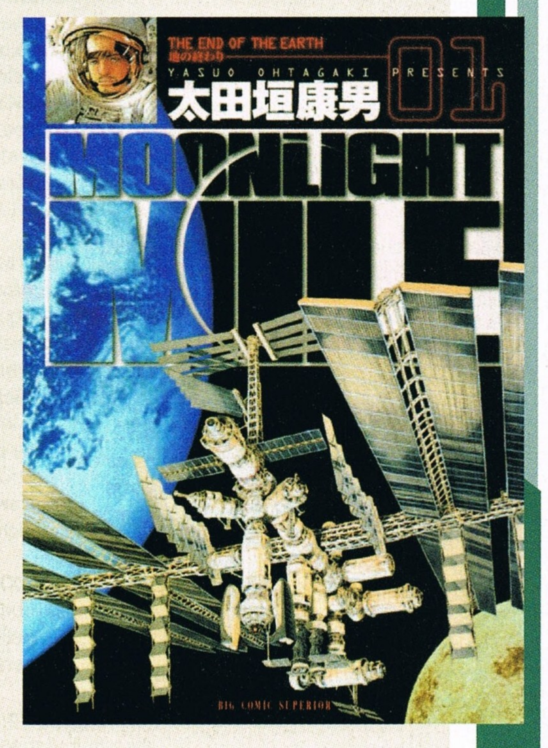
Uno de los mangas de ciencia ficción realista más aclamados de todos los tiempos: **Moonlight Mile**.

En el año 2005, la humanidad vuelve a posar sus ojos en la Luna. La NASA anuncia un proyecto masivo llamado NEXUS que durará hasta el 2032, el cual explotará el más reciente recurso natural encontrado en el satélite: helium 3 (que, visto el nombre, suponemos que vendrá a ser un isótopo del Helio). Este proyecto derivará en un enorme reactor que podrá cubrir mil veces el consumo energético de la tierra. *Watari Goro*, será el encargado de comenzar la tarea de construcción de este enorme reactor, uniéndose al norteamericano "Lostman" en un viaje espacial que dará inicio a una nueva era en la historia del planeta.

Obra de *Yasuo Ohtagaki*, **Moonlight Mile** ofrece unos dibujos extremadamente detallados y realistas, mostrando aviones militares, cohetes y transbordadores espaciales con un lujo de detalles inédito y siempre basándose en modelos existentes o en proyecto por parte de las diversas agencias espaciales de la tierra.

La historia se complementa con pizcas de humor ácido y curiosas escenas de sexo, por lo que sin duda parece un manga adulto de ésos que poco a poco van llegando y que se distancian bastante de lo que se encuentra a la venta normalmente. Ivrea lo publicará a partir de Septiembre en tomos de 230 páginas aproximadamente, en formato B6 y a un precio de 8,50 €.

En cuanto al otro, se trata de **Dr. Liam** de *Motoki Takeuchi*, una serie humorística en la línea de **Katteni Kaizo** pero más sexual en el humor. Seguiremos informando...



Para terminar, dejamos paso a las noticias breves e internacionales:

La empresa juguetera Hasbro y la productora Paramount firmaron recientemente un acuerdo por el cual ésta recibe los derechos internacionales de distribución en vídeo de las producciones de animación basadas en las propiedades de la casa Hasbro que vayan produciéndose. Así, este acuerdo afecta a marcas como **GI Joe**, **Transformers** o **Duel Monsters**. Así, próximamente se pondrán a la venta en el mercado estadounidense los títulos **G.I. Joe: Valor Vs. Venom** y **Transformers Energony**.

La cadena de hamburgueserías McDonald's también ha llegado a un acuerdo con la casa Hasbro para iniciar una campaña de promoción (que en nuestro país durará entre el 5 y el 25 de noviembre) por medio del uso de la imagen de **Mi pequeño Pony** y **Transformers**. Vamos, que ya podéis ir imaginándoos qué figuritas llevarán los menús infantiles del Mc durante noviembre...

Ghost in the Shell Innocence se estrenará el 17 de septiembre en Estados Unidos. Los derechos de distribución para Europa están en manos de United International Pictures.

Digital Monster Xevolution es el título que llevará la nueva serie de la saga **Digimon**. Su estreno se producirá en la televisión japonesa en el año 2005. Hay que destacar que estará realizada en animación CGI (es decir, por ordenador) y contará con *Kiroyuki Kakudou* en la dirección.

Finalmente se estrenó en los cines nipones la adaptación a imagen real de **Cutey Honey**, dirigida por *Hideaki Anno*. La primera semana de proyección, quedó séptima en la taquilla, siendo **Troya** el título que reinaba por aquel entonces en cuanto a recaudación.

El estudio Bones (**Wolf's Rain**, **Raxhephon**) está preparando una nueva serie de televisión que llevará por título **Kurau-Phantom Memory**.

Shrek 2 ha recaudado la friolera de 104,3 millones de dólares durante su primer fin de semana en la taquilla estadounidense (cifra sólo superada por **Spiderman**), y otros 125,3 millones sumando la recaudación de los cinco primeros días, que la convierten en el filme con mayor recaudación durante los primeros cinco días de exhibición (seguida muy por debajo a **Las dos torres**).
En España, ha batido el récord de recaudación en el primer fin de semana, superando ligeramente los seis millones de euros, superando así al **Retorno del Rey**, que no llegó por poco a los seis millones.

Parece que **Ghost in the shell 2: Innocence** no terminó de convencer a la gran mayoría de la crítica ni del jurado en el festival de Cannes, y finalmente no se llevó ningún premio; pero en cualquier caso, el estreno en las pantallas de cine galas se ha anunciado para el mes de diciembre. Además, Japón también se vio representado en el palmarés con el premio a la mejor interpretación masculina, que fue para el joven de 14 años *Yuuya Yagira*, por su papel en **Nobody Knows**, de *Kore-eda*. Y el merecido premio a mejor actriz llegó a manos de para *Maggie Cheung*.

El pasado festival de música electrónica Sónar de Barcelona fue inaugurado por el grupo japonés *Yellow Magic Orchestra*, formado por el monstruo de la electrónica *Ryuichi Sakamoto*, junto a *Haruomi Hosono* y *Yukihiro Takahashi*, si bien para la ocasión se hicieron llamar The *Human Audio Sponge*.

Este mes de junio se ha estrenado en los cines japoneses **Umizaru**. Esta película no es otra cosa que la adaptación a imagen real del manga de *Syuho Sato*, conocido en nuestro país por obra **Say Hello to Black Jack**, publicada por Glénat. Si en ésta asistimos al día a día en la vida de un médico, en **Umizaru** su protagonista es un oficial de seguridad marítima. La web es: http://www.umizaru.jp/

Leiji Matsumoto sigue inmerso en su propio universo. A **Captain Harlock** o **Galaxy Express 999** se une ahora una nueva serie de televisión titulada **Uchuu Koukyoushi Maetel: Ginga Tetsudo 999 Gaiden** ("Maetel, el poema sinfónico del espacio: crónica del Expreso Galáctico 999"). La serie, que se estrena el 6 de agosto en el canal de pago SKY Perfect TV, tiene lugar antes de los sucesos relatados en la serie de televisión de **Galaxy Express 999** y dos años después de **Maetel Legend**. Entre series, películas y OVAs esto empieza a descontrolarse...

Tras el éxito alcanzado por **Full Metal Alchemist**, serie de animación producida por Bones, Square Enix y Bandai tienen en proyecto dos nuevos videojuegos para Playstation 2 basados en esta producción. **Full Metal Alchemist: Akaki Elixir no Akuma** se pondrá a la venta en Japón en otoño y no se descarta su puesta a la venta en los EE.UU. El título del otro juego será **Full Metal Alchemist: Dream Carnival** y se encuadrará en el género de lucha, si bien el primero sería de tipo RPG.

XXXHolic, la obra creada por las *CLAMP* y que ahora nos ofrece Norma, contará con una película de animación cuyo estreno en Japón será para el año 2005.

Un año más ha tenido lugar el prestigioso Festival de animación de Annecy y por tercer año consecutivo el galardón al mejor largometraje ha ido a parar a manos de una cinta oriental. Pero no ha sido un director japonés el premiado, sino que ha ido a manos del coreano *Baek-yeop Sung*, por su primera película: **Oseam**. *Sung* había trabajado en la animación de series de televisión como **Spiderman** o **Los 101 dálmatas** (*ndM: ¿o alguien se creía que las series de animación americanas estaban animadas en América? xD*). Este premio es otro ejemplo del éxito que el cine surcoreano está consiguiendo internacionalmente con una serie de películas de notable calidad. El año pasado el premio se lo llevó la china **My life as McDull** mientras que el anterior fue para la también coreana **Mari Iyagi**.

La editorial francesa Delcourt publicará en octubre **Gokinjo Monogatari**, de *Ai Yazawa*. Este manga de la autora de **Paradise Kiss** nos cuenta a lo largo de siete volúmenes la relación entre *Mikako* y *Tsutomu*, dos amigos de la infancia que estudian en el Instituto Yazawa (sí, el mismo instituto donde estudian los protagonistas de **Paradise Kiss**, además *Mikako* es la hermana de *Miwako* y fundadora de la marca de ropa Happy Berry). Una oportunidad de ver rejuvenecidos a algunos de los personajes secundarios de **Paradise Kiss**.

La editorial francesa Tonkam publica como novedad este verano **Zetman**, de *Masakazu Katsura*. El autor de **Video Girl Ai** se pasa al mundo de los vampiros...

El 16 de junio se estrenó en las salas de cine francesas la película coreana de animación **Wonderful days** (http://www.wonderfuldays-lefilm.com/). En Paris se estrenó en cinco salas de cine y se vendieron 1484 entradas, unas doscientas menos de las que consiguió la también coreana **Memories of murder**, proyectada en 9 salas en Paris a la semana siguiente.

Ya está confirmado que también los franceses tendrán la suerte de poder ver en cine la locura titulada **Gozu** de *Takashi Miike*, mientras por este lado de los Pirineos la única película de este director que hemos podido ver en pantalla grande fue **Audition**.

El 4 de julio se emite en la televisión pública japonesa NHK el primer capítulo de la serie basada en los personajes de *Ágata Christie*: **Ágata Christie no Meitantei Poirot to Marple**. La serie está dirigida por *Takahashi Naohita* y la banda sonora corre a cargo de *Watanabe Toshiyuki*. Si os gusta **Detective Conan** y las historias detectivescas, estad atentos a esta serie: http://www3.nhk.or.jp/anime/agatha/

Las primeras imágenes de la segunda serie de **Gunbuster** ya pueden visitarse en su web oficial: http://www.top2.jp. Gainax celebra su

vigésimo aniversario recuperando uno de sus títulos estrella.

El 21 de agosto es la fecha de estreno en las salas de cine japonesas de la primera película de **Naruto** producida por el estudio *Pierrot* (o *Pierró*, como prefiráis). Si tenéis curiosidad, aquí tenéis la dirección de la página web: http://pierrot.jp/title/naruto/movie/

Según nos informa *Chiisai*, a lo largo de todo el mes de julio tiene lugar un taller manga (proyecciones incluidas) en el fórum de la Fnac de Marbella. A ver si tiene éxito y se repite...

Hablando de Málaga, el **4º Salón del Cómic de Málaga**, dirigido por la asociación NEO GAMES con la colaboración del Área de Juventud del Ayuntamiento de Málaga, de la Dirección del Palacio de los Deportes José María Martín Carpena de Málaga, del CEDMA y de otros tantos clubs y asociaciones, se celebrará entre el 6 y el 8 de agosto en el Palacio de los Deportes antes citado, en Málaga. El horario será de 10h a 20h, salvo el viernes, que será de 13h a 22h. La entrada es libre y gratuita. Para cualquier información y para obtener detalles sobre las actividades, ojeaos este enlace: http://saloncomicmalaga.webcindario.com

Otras jornadas que no necesitan presentación son las **Jornaícas de Zaragoza**, que este año celebran su octava edición. Tendrán lugar entre los días 24 a 26 de septiembre, en el Centro Cívico Delicias. Organizadas por la Asociación Tatakae, contarán con los ingredientes habituales y, por supuesto, con su plato fuerte: unos musicales francamente insuperables (este año sobre **Slayers** y **Evangelion**). Si podéis, miraos el cartel, que tiene su guasa, así como el vídeo, aunque éste lo incluimos en el CD: http://www.tatakae.com

Van Helsing sigue dando de qué hablar, pues en EE.UU. ha salido ya a la venta en DVD **Van Helsing: The London Assignment**, filme de animación producido por Universal Home Entertainment y la compañía coreana de animación Sunwoo Entertainment. En esta cinta vemos combinar animación bi y tridimensional, mediante lo cual se nos describen hechos acontecidos antes de los que vemos en el filme de imagen real. Esta versión animada nos lleva hasta Londres, lugar en que el famoso cazador de vampiros tendrá que resolver un pintoresco caso que a ratos recuerda a la historia de **Dr. Jeckyll y Mr. Hyde** y a ratos a la de **Jack el Destripador**.

Ya está disponible en Japón la demo del próximo juego de **Berserk** para Playstation 2. Destaca por los movimientos del protagonista y por la interminable ristra de armas que tiene a su disposición. Si bien el juego de **Berserk** para Dreamcast fue desarrollado por el estudio Yukes, de éste se han encargado los Sammy Studios. La versión definitiva del juego aparecerá en Japón durante el otoño.

Ya hay fecha para el estreno de la película de imagen real de **Initial D**. Será en el verano de 2005 y el estreno será simultáneo en Hong Kong y en Japón.

En estos momentos se puede disfrutar del tráiler de la nueva película de *Takashi Miike*, el inclasificable director de **Ichi the killer** o **One missed call**. Además, en el reparto cuenta nada más y nada menos que con *Takeshi Kitano*: http://www.izo-movie.com/index.html

Gundam Seed contará con una segunda serie de animación después del éxito de la primera parte. Llevará el título de **Gundam Seed Destiny** y se estrenará en octubre. Esta segunda serie se sitúa dos años después de los hechos narrados en la primera parte. Y por esas mismas fechas aparecerá un nuevo videojuego para Playstation 2 acerca de la serie. **Mobile Suit Gundam Seed: Never Ending** es la secuela del anterior título aparecido (**Mobile suit gundam: Megurial Sora**).

A la espera del estreno de la película de animación de **Final Fantasy VII: Advent Children**, Square Enix ha anunciado la salida en septiembre de un RPG para teléfonos móviles titulado **Before Crisis: Final Fantasy VII**. El juego será una especie de "precuela" de **Final Fantasy VII**. http://www.the-magicbox.com/0407/game070204d.shtml

Madhouse prepara una nueva serie de animación de 26 capítulos basada en **Beck**, el manga de *Harold Sakuishi* sobre un chico que monta una banda de rock.

Del 8 de julio al 1 de agosto se celebra en Canadá una nueva edición del Fantasia, uno de los festivales de cine "freak" y animación más importante del mundo (últimamente de capa caída y superado en su programación por el Festival de Sitges o el de Rotterdam). Este año se proyectan el clásico **Angel's Egg** de *Mamoru Oshii* (que, por cierto, en EE.UU. y en media Europa –España incluida– se editó en vídeo con pegotones de imagen real rodados en EE.UU.), **Paranoia Agent** de *Satoshi Kon* (gracias a este festival descubrimos en su momento **Perfect Blue**), **Ghost in the shell: Stand Alone Complex** o **Tokyo Godfathers**, en la sección de animación. El cine japonés de imagen real estará representado por **Ritual** de *Hideaki Anno*, **Cutie Honey** (también de *Hideaki Anno*); **Azumi**, de *Ryuhei Kitamura*; **Gozu** y **One missed call** de *Takashi Miike*; entre otras. Además se proyectarán algunos de los últimos títulos de cine coreano como **Natural City**, **Wonderful days**, **Memories of murder**, **Into the mirror** o **Failan**. Lo cierto es que la programación ofrece títulos que ya tuvimos oportunidad de ver en Sitges, y, por el contrario, no incluye los títulos del verano (**Steamboy** o **Applessed**), que con un poco de suerte sí tendremos en el próximo festival de Sitges.

Hamtaro: Ham Ham Sports es el título del nuevo videojuego para Gameboy Advance que Nintendo sacó a la venta en Japón el 15 de julio.

Por su parte, Sega anuncia como fecha de salida del nuevo videojuego de **Sakura Taisen** el 22 de septiembre. Se llamará **Sakura Taisen V: Episode 0 Kouya no Samurai Musume** e irá destinado a Playstation 2. Y no, no tendrá nada que ver con *Sakura Kinomoto*...

En el momento de rematar estas noticias, Bandai Entertainment acaba de anunciar que emprenderá una seria campaña contra la distribución, la importación y la venta ilegales de los productos de animación japonesa a los que representa su compañía, así como del merchandising derivado. Según ha asegurado en la Anime Expo de California, algunos de los acusados por Bandai son Otaku Entertainment, Inc., EJ International, Inc., Anime Combo, Kawaii Anime o House of Anime, en general, distribuidores ilegales que operan a través de Internet. El vicepresidente ejecutivo de Bandai, *Ken Iyadomi*, asegura que "la incesante proliferación de merchandising falsificado y de DVDs piratas de producciones de animación japonesas ha llegado demasiado lejos" y "causa tremendas pérdidas a los legítimos propietarios de los derechos". Bandai confía en la colaboración de todo aquel que crea sospechar de algún otro distribuidor, poniendo a su disposición la dirección de email support@bandai-ent.com (dirigirse en inglés o japonés), así como en que otras distribuidoras adopten las medidas pertinentes.

Y esto fue todo por este mes. En el próximo número volveremos con alguna noticia menos, pues al ser agosto el mes de las vacaciones por antonomasia, nos tocará redactarlas de aquí a unos días...

Mazochungo y **Lázaro**, agradeciendo a **Graywords** y los hermanos **Munuera** sus aportaciones.

V Jornadas de Leganés de Cómic, Manga y Cultura Japonesa

XII Encuentros de rol y Simulación del 18 al 20 de Junio 2004



Cap 1. De cómo otro añito más...

De nuevo, un año más me dirigía sin falta a las jornadas de manga y anime que más cerca me pillan de mi casa. Como es lógico estoy hablando de las Jornadas de Leganés. Pero dio la casualidad de que era este año cuando me disponía a hacer por primera vez el artículo, y no disponía de ni un ápice de información sobre qué actividades se celebrarían, qué horario iban a tener, y lo más importante... ¡¡DÓNDE ERAN!! Calmado un poco de los nervios me dirigí a la fuente de información más cercana, es decir mi compañero *Mazochungo*. Cuál fue mi sorpresa cuando ni siquiera él lo sabía. Agobiado llamé a *Lázaro*, pero resulta que él que suele estar al tanto de estas movidas tampoco tenía ni pajolera idea. Desesperado tiré de internet y ¡¡no aparecía nada!! Sólo el lugar donde iba a ser y cuándo. Algo era algo. Con estos dos datos ya más calmado el viernes 18 de junio me dirigí al colegio de marras (sí, este año estaba montado todo en un instituto/colegio de Leganés, nada fácil de llegar, por cierto). Al llegar allí por fin, me dieron un pequeño panfleto donde se recogían las actividades de cada día. Al fin mi cuerpo, mi cabeza y mi cerebro descansaban. Entremos al mogollón.

Cap 2. De cómo está aquello...

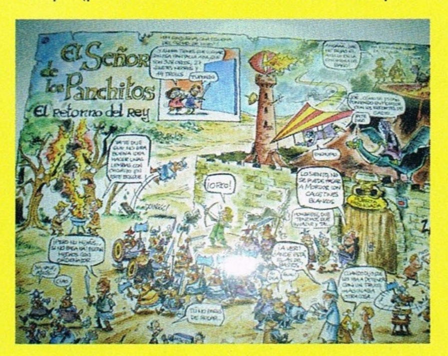
Al abrir mi panfleto me encuentro con que mis dos autores preferidos de cómic español se encontraban en estas jornadas. El subidón es enorme, las ganas de entrar suben por momentos... Llego tarde a la inauguración de las jornadas v_v (menos mal que me grabaron el acto). Durante la presentación hablaron sobre la actualidad de los sectores y su pensamiento sobre el manga el anime y el rol. Es decir lo que se lleva sufriendo durante tanto tiempo en la sociedad. Nada que no supiéramos ya. Mis pasos me dirigieron hacia el último de los stand... ¡¡Cuando allí estaban ellos dos!! En efecto os estoy hablando de *Cels Piñol* y *J.M.V.* Durante un cuarto de hora mantuve una charla animada y entretenida con estos dos autores de gran prestigio dentro del cómic español. Allí me contaron diversas anécdotas, curiosidades y próximas novedades que sacarán al mercado en algún tiempo (pero esto es secreto... O va a ser que no me acuerdo de lo que me dijeron XD). ¡Ah! También podéis encontrar un pequeñísimo vídeo suyo en el CD (aparte de las fotos).

La distribución del salón se componía a través de toda la planta baja del instituto. Así en la parte del patio encontrábamos los stands de venta de cómics, manga y anime (dos en este caso), un pequeño tenderete dedicado al karaoke y en una pequeña pared unos grafiteros haciendo un gran trabajo (foto en el CD). Todo ello se complementaba con la cafetería y el salón de actos cuyas respectivas puertas daban al patio antes mencionado. Dentro del instituto, a la entrada, encontrábamos una exposición de todos los carteles elaborados para las jornadas de Leganés por parte de *Jan* (autor de **Superlópez**), otra muestra de originales y dibujos inéditos de *J.M.V.* y otras muestras de originales de otros autores que no recuerdo pero que estaban allí ^_^U. Todo esto se completaba con dos salas de proyecciones donde se pudieron ver diversas series de anime y videoclips de J-Pop.

Cap 3. De que todo no es manga y anime...

Como bien rezaba el cartel de las V Jornadas de Leganés, éstas no estaban dedicadas exclusivamente al manga y anime sino también al rol. Para ello el primer día estuvo expuesta toda una galería de miniaturas de **El Señor de los Anillos** donde se representaba la batalla de la Última Alianza y una muestra de todos los héroes del Oeste junto con una pequeña batallita de Rohirrim contra Isengard. Todo ello acompañado de espadas, maquetas de la fortaleza de *Sauron* y pequeñas estatuas de algunos personajes de las tres películas. El resto de los días en esta misma habitación se desarrollaron torneos de Warhammer Fantsy y Warhammer 40K para deleite de todos los aficionados a este juego. Para terminar otra de las salas habilitadas se dispuso para todos los aficionados al juego de cartas Magic, donde los jugadores cambiaban a su aire y disfrutaban de su vicio. El resto de actividades fueron partidas abiertas de rol, pintado de miniaturas y algunas curiosas como Origami, Ikebana y el escondite Sentai. Si tenéis oportunidad pasaos el año que viene y con un poco de suerte nos veremos por allí... Ah, y un saludo para *Elena* que grabó el evento y fue emitido por la cadena local de Leganés. Un beso para ti. See you!!

Rick Eternity





INTRODUCIÉNDONOS EN EL

shôjo MANGA

Desde el principio el manga consiguió algo que ningún otro tipo de cómic había logrado: Atraer en masa al público femenino. Pero la cosa no terminaría ahí, ya que el manga tenía varios subgéneros destinados principalmente a las féminas, y así varios de ellos han ido llegando poco a poco a nuestro país. Nos ocupamos ahora del más famoso, frecuente y consumido, el shôjo.

Para empezar desde el principio de los tiempos, *shôjo* significa en japonés "chica"; y *manga* -como sabéis- viene a ser "caricatura", "dibujo poco serio" o incluso "dibujo animado". De manera que *shojo manga* es, sencillamente, todo tebeo destinado al público femenino.

Ahora bien, dentro de una clasificación así cabe todo un vasto mundo de subgéneros, de muchos de los cuales existe también su versión *shônen* (es decir, "para chicos"). Así, a pesar de que al pensar en *shojo* lo más inmediato que nos viene a la cabeza es, pongamos, el acaramelamiento de **Marmalade Boy** (llamémoslo "subgénero romántico puro y duro"), también dentro del *shojo* existen obras de corte deportivo (**La panda de Julia**), cómico (emmm... **Gals** ^^;), en plan *magical girls* (**Card Captor Sakura**, **Sailor Moon**), de aventuras o acción (**La rosa de Versalles**, **Rayearth**), de mitología o fantasía (**Fushigi Yugi**), de pura y dura actualidad (**Kaikan Phrase**, **Tokio Juliet**), la clásica novela dotada de grandes dosis de dramatismo (**Candy, Candy**) y todo lo que se os pueda pasar por la cabeza, aunque con frecuencia con un componente común: los asuntos amorosos y/o amistosos cobran una especial importancia durante la narración de las vidas de los protagonistas (en general, *las* protagonistas) hasta el punto de que no es raro que las cuestiones sentimentales choquen directamente con las que tienen que ver con el subgénero al que pertenece la obra (la dedicación al deporte si nuestras protagonistas son deportistas, etc). Si bien las cuestiones sentimentales tampoco son raras en los *shonen manga*, el enfoque que les se da en el *shojo manga* suele ser mucho más intimista e intenso, llegando a veces a ser digno de auténtico culebrón.

Aparte de lo anterior, el *shojo manga* acostumbra también a caracterizarse por ciertos recursos gráficos (aunque en absoluto tiene por qué ceñirse a ellos) como la presencia de personajes masculinos de formas estilizadas y elegantes y de grandes ojos, o de los más llamativos colores de pelo, que sin duda hacen que este género sea digno de todo un estudio aparte, y más cuando Japón es el país en el que cobran más importancia los tebeos para el público femenino y donde más proporción de autoras de *manga* podemos encontrar.

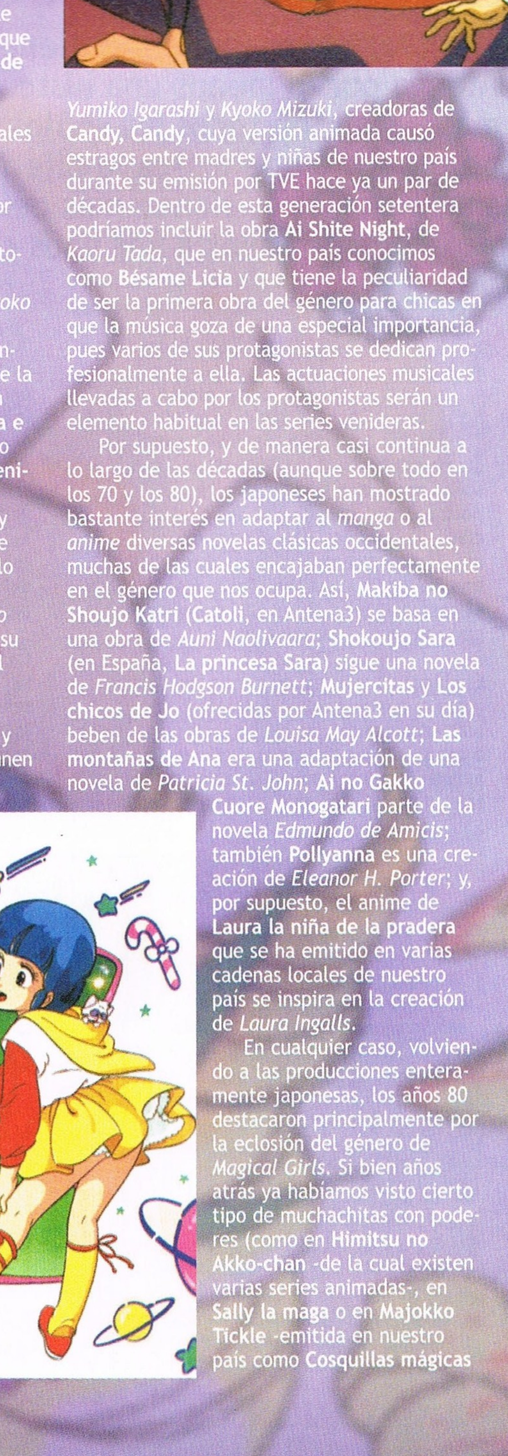




Un género con historia

En los años 30 y 40 empezaron a tener cierta presencia los *cómics* japoneses dirigidos a mujeres, si bien por aquel entonces solían estar dibujados por hombres. Precisamente a finales de la primera mitad del siglo XX y como ejemplo de *shojo manga* creados por hombres aparecerían títulos como **La princesa caballero**, del "revolucionario" *Osamu Tezuka*; **Sally la maga** -de la cual se han llegado a hacer dos series animadas, ambas emitidas por nuestras televisiones-, de *Mitsuteru Yokoyama*; o **Anmitsu Hime**, de *Shosuke Kurakane*. Pero también en los años 50 y 60 podemos encontrar probando suerte con el *shojo* a autores hoy sobradamente consagrados dentro de géneros totalmente distintos. Tal es el caso de *Tetsuya Chiba* (conocido sobre todo por su obra de boxeo **Ashita no Joe**, cuya primera serie animada conocimos en los videoclubs como **La vida de Rocky Joe** y cuya segunda serie nos fue emitida como **El Campeón**), que en su haber tiene títulos para mujeres como **Butokai no shojo** o **Mama no Violin**. También podemos





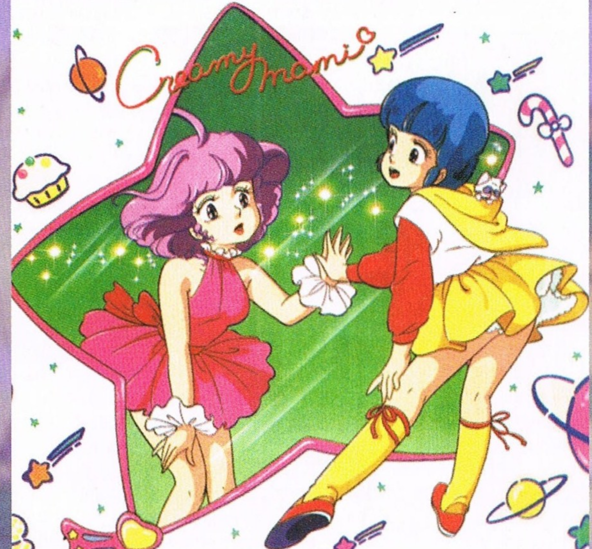
citar aquí a *Leiji Matsumoto*, creador de **Galaxy Express 999** o de **El Capitán Harlock**, pues en su juventud se dedicó a los *manga* de tipo romántico, como es el caso de **S no Taiyo**, **Kuroi Hanabira** o **Akage no Hitotsu**.

Fue en los 50 y, sobre todo, en los 60 cuando empezaron a aparecer las mujeres dibujantes de manga. En primer lugar destacó sobre todo *Hideko Mizuno*, autora de **Honey Honey** (emitida en su día por Tele5 como **Las aventuras de Silvia** (guay la traducción)), donde asistimos al viaje alrededor del mundo que la protagonista, *Honey*, emprende para huir de quienes la persiguen.

En estas fechas se ubica igualmente **Attack Num. 1** (o también **Attacker Num. 1**), el primer *shojo* de corte deportivo de la historia; en España la versión animada (de 1969) fue rebautizada como **La Panda de Julia** y luego como **La ilusión de triunfar**. Esta obra de *Chikako Urano* adopta un tono serio y dramático, totalmente opuesto al aire cómico y extravagante de otro *shojo* posterior sobre balón volea y que bien conocemos en estas tierras (**Dos fuera de serie**, es decir, **Attacker You** (la de *Juana* y *Sergio*, vamos).

Como hemos dicho, fue sobre todo a finales de los 60 cuando estalló la producción de *manga* por parte de mujeres, con lo que las obras del género *shojo* adoptarían una mayor diversidad temática y una elaboración argumental más compleja que las habituales historias amorosas aparecidas hasta la fecha. Es aquí donde encontramos, por ejemplo, a *Ryoko Ikeda*, autora de obras como **La rosa de Versalles** (donde retoma una historia ya planteada por *Osamu Tezuka*: la de una mujer de la alta sociedad a la que desde pequeña hacen pasar por hombre) o, ya en los 70, **Oniisama e** (o "Querido hermano mayor", si bien ha sido emitida en nuestro país como **Escuela de cenicientas**), donde vuelve a situarnos en un ambiente en el que el límite entre hombre y mujer es difuso y en el que las relaciones de amistad y sentimentales marcan el desarrollo de la historia.

También en los 70, como autoras de *shojo manga*, destacan *Machiko Hasegawa* (si bien su obra cumbre, **Sazae-san**, había visto la luz al término de la II Guerra Mundial), *Sumika Yamamoto* (con su conocida **Ace wo Nerae**, vista en nuestro país como **Raqueta de Oro**, y donde nuevamente el deporte y el amor se unen de forma muy intimista) o las mismísimas *Yumiko Igarashi* y *Kyoko Mizuki*, creadoras de **Candy, Candy**, cuya versión animada causó estragos entre madres y niñas de nuestro país durante su emisión por TVE hace ya un par de décadas. Dentro de esta generación setentera podríamos incluir la obra **Ai Shite Night**, de *Kaoru Tada*, que en nuestro país conocimos como **Bésame Licia** y que tiene la peculiaridad de ser la primera obra del género para chicas en que la música goza de una especial importancia, pues varios de sus protagonistas se dedican profesionalmente a ella. Las actuaciones musicales llevadas a cabo por los protagonistas serán un elemento habitual en las series venideras.



Por supuesto, y de manera casi continua a lo largo de las décadas (aunque sobre todo en los 70 y los 80), los japoneses han mostrado bastante interés en adaptar al *manga* o al *anime* diversas novelas clásicas occidentales, muchas de las cuales encajaban perfectamente en el género que nos ocupa. Así, **Makiba no Shoujo Katri (Catoli**, en Antena3) se basa en una obra de *Auni Naolivaara*; **Shokoujo Sara** (en España, **La princesa Sara**) sigue una novela de *Francis Hodgson Burnett*; **Mujercitas** y **Los chicos de Jo** (ofrecidas por Antena3 en su día) beben de las obras de *Louisa May Alcott*; **Las montañas de Ana** era una adaptación de una novela de *Patricia St. John*; **Ai no Gakko Cuore Monogatari** parte de la novela *Edmundo de Amicis*; también **Pollyanna** es una creación de *Eleanor H. Porter*; y, por supuesto, el anime de **Laura la niña de la pradera** que se ha emitido en varias cadenas locales de nuestro país se inspira en la creación de *Laura Ingalls*.



En cualquier caso, volviendo a las producciones enteramente japonesas, los años 80 destacaron principalmente por la eclosión del género de *Magical Girls*. Si bien años atrás ya habíamos visto cierto tipo de muchachitas con poderes (como en **Himitsu no Akko-chan** -de la cual existen varias series animadas-, en **Sally la maga** o en **Majokko Tickle** -emitida en nuestro país como **Cosquillas mágicas** y, por cierto, obra del mismísimo creador de **Mazinger Z**, *Go Nagai*-), en esta época el género se expande notablemente y explota otras formas. Así, **Minky Momo** (cuyo largometraje vimos en Tele5 como **El mundo mágico de Gigi**) es la primera serie donde hallamos a una niña que se transforma en adolescente-adulta, algo similar a lo que más tarde veríamos en series como **La magia de Emi** o en **Creamy Mami** (en España, **El broche encantado**), serie esta última donde la protagonista hace uso continuo de sus dotes musicales. Así, a partir del género de las chicas mágicas se fue forjando el de las "ídolos", con series como **Idol Densetsu Eriko** o **Idol Tenshi Yohkoso Yohko** (para nosotros, **Las aventuras de Yoko y Saki**).

Toda esta tendencia de chicas con poderes continuaría durante los años 90 -si bien también crecerá el número de publicaciones de manga para mujeres adultas-. Autoras como *Naoko Takeuchi* (con **Sailor Moon**), *Yuu Watase* (**Fushigi Yuugi, Ayashi no Ceres**) o *CLAMP* (**Rayearth, Card Captor Sakura**) son algunos de los principales exponentes del *shojo* durante la última década. Y, en varias de sus obras, podemos observar cierta madurez argumental, así como el desarrollo y la combinación de los subgéneros ya iniciados durante las décadas anteriores. En esa línea, de algún modo, innovadora y que combina y recicla todo lo anterior encontramos títulos como **Fancy Lala**, **Wedding Peach**, **Utena**, **Saint Luminous Jogakuin**, etc. No nos olvidamos tampoco de las obras de *Wataru Yoshizumi*, autora que ha tenido gran repercusión entre los lectores de manga de nuestro país, con títulos como **Marmalade Boy** o **Somos chicos de menta**.

Final feliz

En cualquier caso, el *shojo* es un género enormemente amplio del que es difícil hacer una introducción en apenas un par de páginas. No hemos citado otros tantos *shojo* que han pasado por nuestras pantallas o por nuestras librerías, y seguramente habría merecido la pena mencionar alguna que otra autora (o autor) célebre, pero, en fin, se trata sólo de una visión general para abriros el apetito de consumir el resto de páginas de la revista :p

Mazochungo

Romanticismos
(o "tópicos del shojo")

Qué bonito es el amor, y qué imprevisible es... ¿Imprevisible?

Como todos sabemos a estas alturas, un manga shôjo tiene que cumplir un requisito necesario: que contenga por lo menos una historia de amor (porque dado el caso, puede haber más). Y no, no todos los shôjos son iguales, más que nada porque cada autor tiene un estilo que marca la diferencia, pero... ¿Nunca os habéis fijado? Todos los mangas románticos tienen más de un denominador común. ¡Están llenos de tópicos! ¿Empezamos a ver unos cuantos?

Luego soy yo la romántica empedernida...

Vamos primero con los personajes, que al fin y al cabo, en ellos se centran los cerezos en flor.

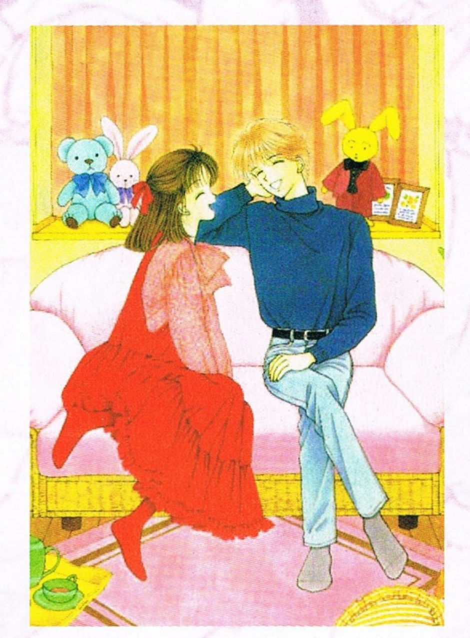
La chica: La protagonista. Sí, esa chica tan dulce, simpática, abierta y alegre. Ésa que es tan simple, infantil, llorona, glotona, mala estudiante (a veces) y normalmente con un físico discretito. Pero precisamente por eso, todo tío va detrás de ella. Y es que tiene un corazón tan puro, es tan abnegada...

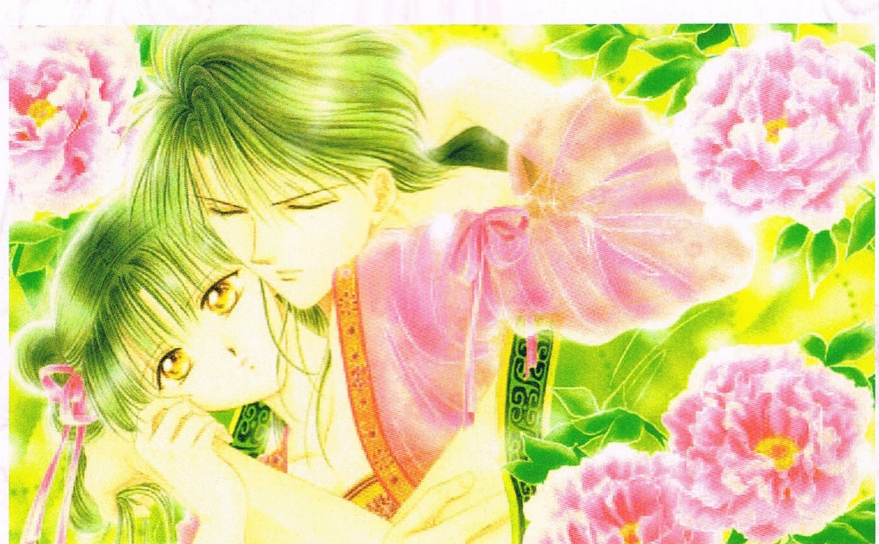
Suelen, además, ser el ideal de mujer, pues su mayor aspiración (a excepción de *Yukino Miyazawa* y el resto de féminas de **Kare Kano**) es ser ama de casa, tener hijos y hacer feliz a su esposo.

A veces es feúcha (como pintan a *Miki Koishikawa*), porque queda muy bien eso de *"la belleza está en el interior"* (para que las chicas normales y corrientes puedan soñar con que ellas también tienen posibilidades de pillar al príncipe azul, claro, que no hay que olvidar que el objetivo es vender). Y otras tantas veces, una belleza del quince (*Tohru Honda*). Pero el caso es que la chica casi siempre es la que rompe los esquemas de...

El chico: La mayoría de chicos son guapos, ¡pero que muy guapos! Bastante cerrados (casi insociables), de hecho hasta unos tomos o capítulos más allá no encuentran a su mejor amigo. Esta incapacidad de comunicación (o falta de confianza en el resto de seres humanos) deriva de algún trauma que tuvieron de niños (ya sea descubrir que tu padre en realidad no lo es o que se ha sufrido la muerte de ambos progenitores o, incluso, el maltrato de uno de ellos). Tienden a ser puñeteros (más bien, lo son con la chica protagonista) y a aparentar una madurez impropia para su edad. Fijaos además en lo responsables que son (seguramente trabajan y estudian) y en que aspiran a estudiar en la universidad una carrera de prestigio (médicos, arquitectos, etc.).

La mejor amiga: ¿Qué sería de la protagonista sin un hombro en el que llorar? Una chica sencilla, seria, con las ideas muy claras, muy madura y responsable, y que normalmente está liada con un adulto (*Maho* sale con un dentista, *Meiko* está liada con un profe). Suelen ser mucho más guapas que la





protagonista, o al menos, eso deja claro la autora (véase *Yui* de **Fushigi Yuugi**). Pasan desapercibidas pero, paradójicamente nunca se olvidan.

Se parecen bastante al chico protagonista, ya sea en un rasgo o en personalidad completa, y quizá por eso se llevan tan bien. Eso sí, pocas veces congeniará con...

El mejor amigo del protagonista: A ver, que no sólo las chicas tenemos penas, que ellos también sufren XD. Entonces claro, necesitan a alguien que los escuche, alguien que los anime, ¿y qué mejor que un amigo? Pues aquí lo tenemos. Guapo, abierto, alocado... El contrapunto de nuestro chico. Forman el dúo más sexy del instituto y más de una alumna se emociona al verlos juntos... ¡Son tan monos!

Ahora, más de uno se estará preguntando qué hacen dos tíos tan distintos juntos. Pues bien, ambos tienen algo en común: su trauma infantil. Es igual o parecido.

El resto: Si empezamos a hacer un apartado para "el mejor amigo de la prota" (sí, la amistad entre chicos y chicas existe, aunque parezca irreal), "la chica loquita por el protagonista", "la tía que le tiene manía a", etc, no acabaremos hasta mañana, y todavía nos quedan muchos tópicos. Así que dejémoslo en que a partir de los dos protagonistas, nos iremos encontrando con mucha más gente. Gente que se meterá en medio, que les hará romper, que les hará mucho daño... Pero que al final servirá para demostrar que el amor verdadero es para siempre. Snif.

Alineación de planetas

No hay que olvidar que toda historia tiene un comienzo, que en el caso del shôjo no falla: Encuentro casual, casi siempre encontronazo o que el chico recoge/encuentra algo que haya perdido la chica. O como mucho, que saca a la chica de un apuro. Dos personas que coinciden sin conocerse de nada y que luego resulta que están en el mismo instituto o universidad, incluso en la misma clase; en el mismo barrio; en el mismo edificio; en la misma casa... O en el mismo mundo alternativo/paralelo que pese a ser la leche de grande justo toca ahí...

Así todos. Sin excepción. Originalidad al poder... Aunque se intente disimular de tantas maneras como imaginación tengan las autoras. Veamos algunos ejemplos:

Sailor Moon: *Usagi* (simplona donde las haya) es muy mala estudiante y tras salir de un examen decide lanzar las notas. Con tan poca suerte que van a parar a la cabeza de *Mamoru*.

Marmalade Boy: Esta situación es, por llamarla de alguna manera, la más descabellada. Intercambio de parejas. Tu padre se lía con mi madre, y la tuya con el mío. Y como nosotros nos queremos tanto, venga va, nos liamos también.

Fushigi Yuugi: Se nota que *Yuu Watase* es fan de *Michael Ende*, ¿eh? Introduce a la protagonista y a su mejor amiga dentro de un libro y las deja allí, hala, que se las apañen solas. ¿Solas? ¡No! Porque enseguida llega *Tamahome* (uno de los nombres más gastados y no precisamente porque muchos protagonistas se llamen así. Si es que, ya sabemos por qué cuando se reencarnó le puso *Taka*).

Y podría seguir colocando más ejemplos. Pero claro, por decirlo de algún modo, estos chicos se han conocido "por casualidad", así que habría que ver a los que se conocen porque "tenían que conocerse". Por ejemplo, *Chiaki* se fue a vivir al mismo edificio que *Maron* porque sabía quién era ella y lo que hacía (como que tenía base de datos y todo). O *Shaoran* (*everybody say: "Ohhhhh"*) que desde China se va a Japón para entorpecer el trabajo de *Sakura*. Si es que el destino...

Por supuesto también están los que directamente es en el instituto. *Sôichirô* y *Yukino* se conocieron en clase (aunque sea la relación más rara y sin embargo más real de todas), o *Alice* y *Kyo* idem de lo mismo.

Bueno, ya se han conocido los protagonistas y por consiguiente los amigos. Vayamos a por el primer beso... O no, mejor no. Porque aún no se ha visto nada raro. ¿O me vais a decir que nunca habéis usado el armario? ;) jejeje.

Como rizar el rizo

¿Ya os ha quedado claro lo que tenéis que hacer para crear un shôjo? Chica conoce a chico, ambos se enamoran, encuentran obstáculos en su relación, igual rompen y salen con otras personas, etc, etc, etc. Lo más importante es el amor. Amor, amor, amor, amor y más amor (a veces sexo, pero siempre da la casualidad de que son mangas no publicados por Planeta).

¿Pero sólo amor? Nooooo, nos hace falta un paisaje, la esencia, ALGO que demuestre que hay amor. Y, ¿qué mejor que los cerezos en flor?

Sakuras por doquier: Y no me refiero a *Kinomoto* (qué mooooona), sino al significado de su nombre. Flor de cerezo. Esa flor tan bonita que va pululando por todo Japón en primavera (ya sabemos de dónde viene tanta alergia). Decidme un manga shôjo donde no salgan sakuras. Momento bonito, igual a sakuras. Primer encuentro, igual a sakuras. Paseo romántico... ¿Qué flor pulula?

Y aun así, son las ilustraciones más cucas de todas. Ésas, y las de las puestas de sol con música de fondo (en el anime).

Pero claro, no podemos pasar por alto los pequeños detalles. Hasta el más mínimo dibujo o comentario tiene algo que ver en el manga. ¿Os habéis fijado en que *Wataru Yoshizumi*, por ejemplo, no deja cabos sueltos? Si *Yuu* le regala un anillo a *Miki*, ésta lo llevará y el lector lo verá, aunque esté a lo lejos. Si es que las autoras de shôjo liman cada detalle (no son como *Cervantes*, que el burro de *Sancho* aparece y desaparece en **El Quijote** según se acordaba el hombre (*NdL: Hija mía, pon otros ejemplos, que la mayoría de otakus actuales no sabrán lo que es eso de* ***El Quijote****, usa para los ejemplos las cosas que ve la sociedad actual: Gran Hermano, Operación Triunfo, La casa de tu vida, American Pie... Todas esas cosas para mentalidades superiores*).

Pero lo mejor, sin lugar a dudas, son las habitaciones (y por consiguiente, las casas) de algunos personajes. La habitación de *Arima*... es acojonante. ¡¡¡Es más grande que mi casa entera!!! Tienen biblioteca (para demostrar su nivel cultural) y una cocina que madre mía, es más grande que la de cualquier restaurante. Normalmente, son casas de dos pisos, con jardín, sin vecinos a cinco metros a la redonda



(y eso que en Japón son tantos que es imposible vivir tan ampliamente).

Pero va, dejemos las historias. Creo que nos ha quedado claro, que la mayoría están a rebosar de tópicos. *NdL: ¿No vas a hablar de esos padres que, cuando existen (que no suele ser el caso), no ponen ningún problema a cosas como que su hija adolescente se vaya a vivir con un tío que no conocen de nada y que además es probable que tenga mala fama?*).

Centrémonos ahora en las autoras y, por tanto, en sus *Free Talk* (*NdL: ¡¡Eh, que eso está prohibido por Ginebra por demasiado inhumano y cruel!! ¡No tortures así a nuestros lectores!*). Mujeres, aparentemente independientes, con dinero (véase que *Naoko Takeuchi* tiene unos coches que tela marinera), y muy dadas a contarnos su vida. Sí, sí... *Mihona Fujii* nos cuenta todas las *"Mariconaditas Feber"* que se compra. *Yoshizumi* nos cuenta sus viajes y con quién los hace. *Watase*, sin embargo, se centra más en sus mangas y sus personajes y se dedica a contestar a sus fans e intercambiar ideas con ellos. Y *Mayu Shinjo* nos introduce en los grupos de moda japoneses.

Pero mi principal es *Masami Tsuda*, cuyos *Free Talk* se centran en sus pasiones y/o aficiones, véase la música clásica, el cine, el teatro, los libros, etc. O incluso nos cuenta lo que hacía en el instituto cuando se compraba ropa interior antes de irse de viaje y que según la anchura del lateral de las bragas sabía cómo eran sus compañeras. Verdaderamente alucinante... Ahora con los tangas fliparía.

Lo mires por donde lo mires, el amor es maravilloso

Un shôjo tiene eso: amor. Y peligro. Porque como leí hace poco (en un artículo escrito por compañeros míos) como te pille en época de bajón... Que diox te pille confesado XD.

En fin, arriesgaos un poquito. Poned un shôjo en vuestra vida y reíd. Que a pesar de los tópicos, eso no impide que nos emocionemos, y que nos confirmen una verdad absoluta (y de ésas hay pocas): El amor verdadero existe... Sólo tienes que cerrar el tomo y esperar a "tropezarte" con él.

Mai Belda "perdidamente enamorada"

Alice 19th

Otro magical shôjo de mano de Yuu Watase

Alice 19th comprende unos siete tomos. Fue publicado entre los años 2001 y 2003 de la mano de Shogakukan, y debido al gran éxito obtenido por esta autora en nuestro país, la editorial Glénat no dudó ni un instante en publicar este nuevo manga que esperemos que tenga el mismo éxito que los anteriores.

Conociendo a la autora

Yuu Watase es una pequeña y débil autora (como pudimos comprobar hace un par de años en el salón del manga de Barcelona tras sufrir un síncope ante la asombrada mirada de cientos de fans) que nace el 5 de Marzo del año 1970 en Osaka y, tras trasladarse a residir en Tokio, debuta como mangaka en 1989 con **Pajama de Ojama**, tras el cual vino una enorme lista de trabajos tanto cortos como extensos, que le han valido fama y reconocimiento internacional (y que si tenemos tiempo ya trataremos más a fondo en el futuro).

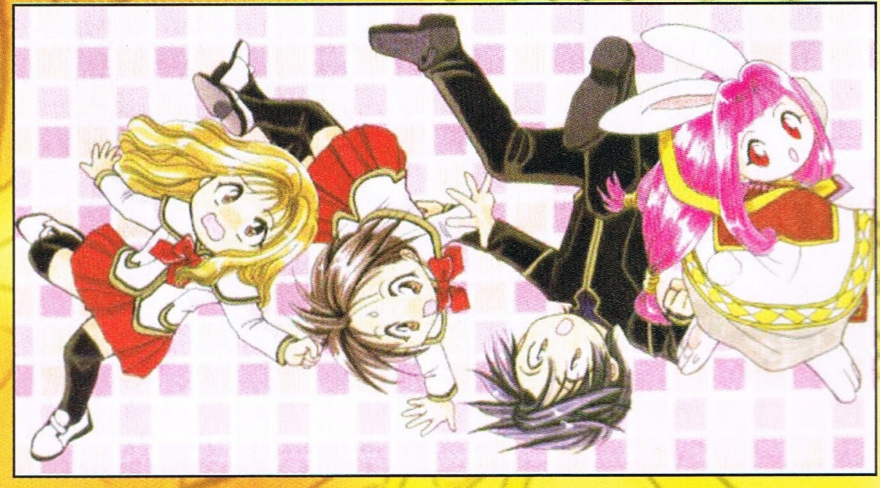
Actualmente *Yuu Watase* está con un nuevo manga, Zettai Kareshi, la historia de *Riiko*, una joven adolescente muy introvertida que no logra establecer ningún tipo de relación social con un chico (razón por la cual debe sufrir las constantes burlas de su vecino). Un buen día se encuentra con un móvil que resulta pertenecer a un extraño hombre quien, como recompensa, le regala un dirección de una página web. La chica busca por internet esta dirección y se encuentra con que es una página donde puede conseguir un novio para tres días totalmente gratis.

El manga a fondo

Alice Seno es una chica muy introvertida con un gran sentido de la vergüenza que teme expresar sus verdaderos sentimientos, por lo que socialmente no está muy realizada. Un buen día se encuentra con un precioso conejo al que están a punto de atropellar. La joven se acerca para salvarlo y mientras lo hace, una extraña luz la envuelve. Sin embargo los coches no parecen tener la intención de pararse ante la chica por lo que *Kyô Wakamiya*, un joven que pasaba justo por allí, la salva de un atropello seguro. *Kyô* es un compañero de clase de *Mayura*, la hermana mayor de *Alice* que, aunque es su hermana, en carácter y sociabilidad es totalmente distinta a ella. El chico es un joven amable que ayuda a sus tíos en su restaurante, aunque cuando se pone nervioso le sale un terrible genio y agresividad.

Alice comienza a sentir en su interior que su corazón está loco por *Kyô*, aunque se da cuenta de que *Mayura* también está enamorada de él, por lo que la chica decide declarase. Sin embargo, cuando está a punto de hacerlo se arrepiente y *Mayura* se le adelanta. *Alice* vuelve a casa llorando y enfadada consigo misma por no haber tenido el valor suficiente para hacerlo, por lo que reza una plegaria en la que pide tener más valor. En ese momento la conejita se transforma en una preciosa y dulce niña llamada *Nyozeka* que le dice que debe dominar los poderes de Lotis, además de encontrar a otros Maestros de Lotis, uno de los cuales resulta ser *Kyô*.

Mayura comienza a sentir celos de *Alice* por lo que concierta una cita entre su hermana y un chico del club de tiro con arco compañero de *Kyô*. Pero la cita resulta ser un verdadero desastre ya que el chico intenta forzar a *Alice*, momento en el que es salvada por *Kyô*. Este hecho abre los ojos a *Mayura* dándose cuenta de que *Kyô* no siente nada por ella y está enamorado de su hermana. Este sentimiento hace que se despierten en ella los poderes de Maram, que es un poder oscuro que se vale de cualquier cosa con tal de lograr sus objetivos. Y como no podía faltar en un manga de *Yuu Watase*, la historia se complica con la llegada de *Frey*, maestro de *Kyô* y *Alice*. .



Y ya vale por ahora

Yuu Watase es una magnífica y versátil autora que disfruta con la utilización de los elementos mágicos en sus historias, siempre cargadas de romanticismo y humor; pero sin quedarse tan sólo en el shôjo simple y de argumento sencillo, sino que le encanta retorcer las historias en complejidad con unos magníficos giros argumentales. Y no nos podemos olvidar de mencionar la calidad de su dibujo.

Sus mangas son la elección de un buen shôjo, no sólo para chicas, sino que los chicos pueden perfectamente disfrutar de ellos ya que las historias están cargadas de magia y acción.

Eva R. Evrard

KAIKAN PHRASE

MELODÍA ERÓTICA

La mano de Mayu Shinjo y la genialidad de Ivrea nos han acercado a las estanterías esta obra. Sin duda, lo que tenemos entre manos es uno de los shojos más revolucionarios y actuales del mercado.

La melodía comienza...

La trama de **Kaikan Phrase** (o "kaiphra" como lo llama la propia autora para abreviar) narra la historia de un grupo de música llamado Lucifer, aunque la cosa se centra sobre todo en *Sakuya*, líder de la banda, que lleva a todas las chicas loquitas detrás de él. Cierto día se cruza en su camino *Aine*, una chica de lo más común que va a secundaria y que tiene mucho talento para escribir letras de canciones bastante eróticas. A partir de ese crucial momento, ella no sólo escribirá las canciones de Lucifer, sino que también vivirá un romance con *Sakuya*, quien a pesar de su pasado se enamora de *Aine* perdidamente. Sin embargo, en la versión animada es totalmente diferente, sobre todo porque se centra en la historia del grupo Lucifer y no en la relación de *Sakuya* y *Aine* como en el manga. El anime consta de 44 capítulos y...

La "melodía erótica"

Dos cosas que comentar: La primera es que la autora escribe las letras de *Aine* para el grupo Lucifer en el manga (no todas, pero sí la gran mayoría) y son bastante picantes (*NdL: Sí, vamos, no puedes apenas leerlas de los sudores que te entran, sobre todo teniendo en cuenta la sociedad actual en la que la moda es ir enseñando las bragas o el tanga y los rollos aparte de ser de una noche si no son con sexo ya ni se cuentan a los amigos por haber sido demasiado light la cosa. Si es que...*). Por otra parte tenemos que la música del anime es de *Susumi Akitagawa* (director de grabación de **Akira** y editor de sonidos de **The Cockpit**).

Otro dato curioso sería que surgió un grupo con el mismo nombre que este manga que además se encargó de varias canciones aparecidas en el anime, como por ejemplo "Datenshi Blue" y "C no Binetsu" (el segundo y tercer opening, el primero es de **Glay** y la canción es "Survival").

Una autora de shojo subido de tono

La autora es *Mayu Shinjo*, nacida un 26 de enero en Nagasaki. Debutó con su obra **Anata no iro ni somarita** (*Quiero teñirme de tu color*), que fue publicada en la revista Shojo Comics en febrero de 1994. Aunque en la actualidad publica sus trabajos no sólo en la mencionada revista sino también en Shojo Comics Cheese.

El otro trabajo conocido en España de la autora es **Virgin Crisis**, editado también por Ivrea en nuestro país. Por lo general *Mayu* publica historias bastante picantes con los protagonistas totalmente machos dominantes y las protagonistas muy sumisas, ñoñas, estúpidas y tontas (*NdL: A ver... Decías al principio que éste era un shojo realista, ¿no? ^_^U*). Un claro ejemplo de ese modelo de historias es la mencionada **Virgin Crisis**, en la que una chica, sin saber qué hacía, pide ayuda nada menos que al demonio para que la ayude a conquistar al típico chico guapo de todo shojo. Y el demonio el pide a cambio su virginidad (un manga de lo más curioso...). Sea como sea no os engañéis chicos, no vais a encontrar sexo explícito ni nada que se acerque a un hentai entre las páginas de esta autora (todos vais a lo mismo, si es que...), que lo que tenemos es un shojo como otro cualquiera, pero con toques picantillos.

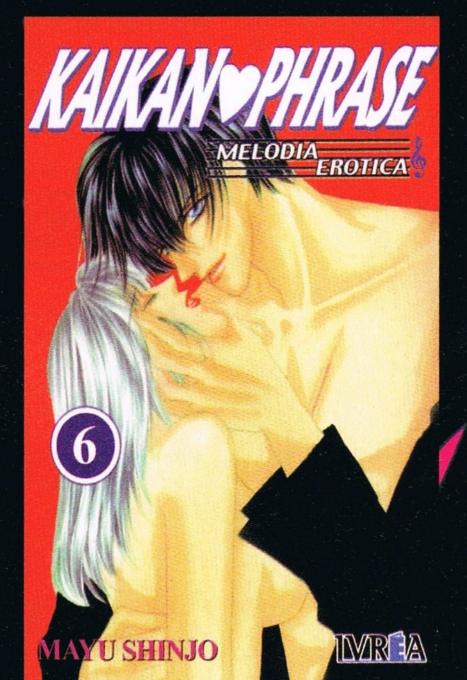
En fin, que por fin alguien mete un toque "innovador" en el shojo. A ver si así se cae el tópico de los petalitos de cerezo y las niñas repipis ^^U.

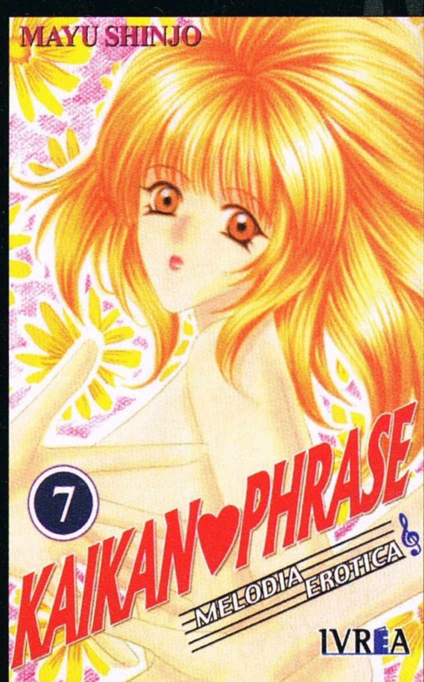
Da capo

Expresión empleada en música para retomar la melodía desde el principio, y terminar. En definitiva, tenemos una historia algo (pero no mucho) más adulta de lo que el Shôjo editado aquí en España nos tiene acostumbrados, pero no por eso más mala. Es verdad que aquí las imágenes no están todas adornadas con pétalos de sakura, ni la protagonista sueña únicamente con que el chico la mire. Aquí la historia va más lejos, cosa por la cual no la recomendamos a chicas de 12 años para abajo que se pirran por **Sailor Moon**, porque ya decimos, esta obra va un pelín más allá, está algo más acorde a los tiempos que corren.

Si ya estáis hartos de tanta niñería y tenéis la edad suficiente, no os perdáis este manga, pues os enseñará otra manera de vivir el Shôjo.

Yunita







Un poquito de historia

Naoko Takeuchi es la autora de esta obra, cuyas heroínas dejan de ser doncellas enamoradizas para convertirse en chicas guerreras. Pero no era su primer trabajo, ya que esta licenciada en Química publicó en 1988 su primer manga, titulado **Chocolate Christmas**. Le siguieron **Wink Rain**, **Maria**, **The Cherry Project**, **Codename Sailor V**... Y entonces llegó.

En 1992 se publicó el primer tomo de **Bishôjo Senshi Sailor Moon** en la revista mensual Nakayoshi (de las más antiguas que publican shôjo) y nadie, en aquel momento, podía imaginar que *Usagi* y sus amigas tendrían un hueco en el corazón de medio mundo. Con 18 tomos y 200 capítulos (en su versión animada), las *Sailors* fueron arrasando allí por donde pasaban.

En nombre de Luna, ¡te castigaré!

Usagi Tsukino es una mala estudiante de segundo de secundaria, tiene catorce años y su máximo sueño es enamorarse y convertirse en una heroína como *Sailor V*. No sabe, pobrecita, que hay que tener cuidado con lo que se desea no sea que se te conceda. De camino a clase, salva a una gatita de unos críos y es así como llega tarde (lo cual no quiere decir que de no haber salvado al animal hubiese llegado antes XD).

El destino caprichoso quiere que, al regresar *Usagi* a su casa, no sólo se encuentre con la gatita que ha salvado sino que además descubra que puede hablar (la gata, claro, que la chica, aunque bastante tonta, a eso llegaba). Y no contenta con hablar, le da un broche mágico y le dice que es la elegida para salvar al mundo de un grave peligro.

Claro, que un gato llegue y te suelte eso, provoca que *Usagi* se pellizque... Seguro que es un sueño. Pero no. *Usagi* es la reencarnación de la legendaria *Sailor Moon*, y a partir de ese momento tendrá que combatir a todos los malhechores que acechan Tokio (y al mundo, cómo no), buscar el Cristal de Plata (objeto valioso que todos quieren) y encontrar y proteger a la princesa *Selene*, la princesa de la Luna. Y como una chica así (llamémosle incompetente) no puede luchar sola, se le van incorporando más guerreras, aparte de contar con la ayuda de un misterioso joven, el *Señor del Antifaz*, que siempre la salva en el último momento.

Agua, Fuego, Rayos, Corazones y Rosas

Sailor Moon, tanto el manga como el anime, puede presumir de tener una gran cantera de personajes, casi roza el centenar. Pero ya que no podemos comentarlos a todos, nos centraremos en los "fijos" (que no son pocos tampoco).

Usagi Tsukino: La protagonista de esta historia, cumple con más de un requisito para serlo. Es llorona, glotona, cabezota y ñoña. Cobarde y enamoradiza, a sus catorce años descubre, gracias a *Luna*, que es una legendaria guerrera del antiguo Milenio de Plata. A pesar de todos sus defectos, posee un gran sentido de la amistad, y como le toquen a su *Mamoru*, se vuelve una fiera. Su corazón, puro donde los haya, le otorga el poder de controlar el cristal de plata. Es, además, la reencarnación de la princesa *Selene* del reino de la Luna.

Ami Mizuno: La inteligente del grupo de guerreros. Es *Sailor Mercury* y controla el agua a placer. Es muy tímida y encuentra en *Usagi* el contrapunto perfecto para ella. Es la voz responsable, la que pasa inadvertida... Y al mismo tiempo, la favorita de los fans japoneses (pues es el prototipo de la chica débil, indefensa y sumisa). Aspira a ser médico.

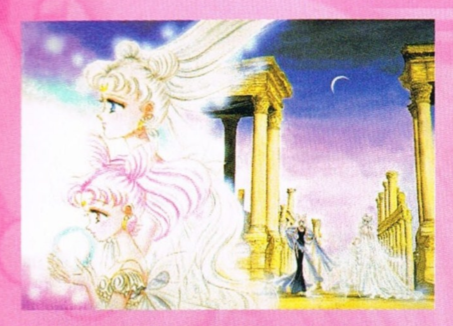
Rei Hino: *Sailor Mars*, es la que siempre está haciéndole la puñeta a *Usagi*. Son polos opuestos (más en el anime que en el manga). *Rei* domina el fuego y además puede leer el futuro en las llamas. Su máxima aspiración es convertirse en sacerdotisa. Tiene dos cuervos: *Phobos* y *Deimos* (que son las lunas de Marte).

Makoto Kino: Nuestra querida marimacho. *Makoto* es *Sailor Jupiter* y domina la electricidad. Tiene un carácter fuerte y es bastante rebelde (no lleva el uniforme del colegio y suele pelearse). Es muy enamoradiza (más que *Usagi*... Y eso ya es decir). En el anime compagina mucho con Venus.

Minako Aino: Fue la primera guerrero en despertar y lo hizo como *Sailor V*, pero al unirse al grupo, se hace llamar *Sailor Venus* (la guerrero del amor). Sus ataques son los más abstractos de todos. Al principio parece muy madura, pero el aficionado no tarda en darse cuenta de que es casi igual que *Usagi* :P.

Mamoru Chiba: Este joven amnésico desde pequeño se transforma en *Tuxedo Kamen* (o *Señor del Antifaz* ¬¬) para encontrar







el misterioso Cristal de Plata. No sabe muy bien porqué, pero desde que perdió la memoria en un accidente sueña con una joven que le ordena que lo busque, su única meta es conseguirlo. En el manga se enamora de *Usagi* desde el principio y también descubre su identidad. En el anime, por el contrario, se llevan fatal y es ella la que, finalmente, se descubre.

***Luna y Artemis*:** Ambos son gatos. La primera es negra con un creciente de luna en la frente y el segundo es blanco. Son los embajadores de la luna y se llevan, relativamente, mal. Ella está con *Usagi* y él con *Minako.*

Ahora vendrían los malos, las otras guerreras (como *Haruka* y *Michiru*), los personajes secundarios... Pero no tenemos mucho espacio y hay que comentar muchas cosas aún.

Y después del boom... Sailor Moon Live Action

Que **Sailor Moon**, tanto el manga como el anime, ha sigo un gran éxito nadie lo puede negar. Que se vendieron hasta los broches de *Usagi*, los bolígrafos, los pendientes, peluches, mochilas, muñecas... Tampoco lo podemos negar. Y lo que tampoco podemos pasar por alto es que el fan de la serie se quedó con ganas de más. Incluso se llegó a decir que tal vez *Naoko Takeuchi* hiciese una historia sobre la vida anterior de las chicas, cuando aún vivían en el Milenio de Plata.

Para calmar esta ansiedad post- sailor decidieron hacer algo nuevo... ¿Y qué fue? Hacer **Sailor Moon** en imagen real. Sí, a más de uno le acaba de llegar el flash de los **Power Ranger** y no va muy mal encaminado.

La serie empieza de una forma totalmente distinta. Ya en el opening echamos de menos las tres campanadas y la melodía del anime, pues han sido sustituidas por *Kirai Sailor Dream* (cuya letra está escrita por la misma *Naoko*).

La historia comienza por la noche, cuando un hombre enmascarado (sí, lo habéis adivinado, es *Tuxedo Kamen*) huye de una joven con minifaldita, *Sailor V*. Y escapa sin lo que había ido a buscar, unas joyas. Entonces cambiamos de escenario y vemos a una chica dormida en su habitación, en cuya pared hay un poster de *Sailor V* y con un hermano al lado intentando despertarla. *Usagi* se ha dormido y como corre tanto para levantarse y desayunar, cae por las escaleras XD.

Pero lo más curioso llega cuando sale de casa y le cae del cielo, literalmente, una mezcla entre peluche y robot en forma de gato (sí, es *Luna*). Ella la deja y se va a clase, donde recibe la bronca de la profesora y la frase de turno: *"Deberías tomar ejemplo de Amy Mizuno"*.

Y el resto de la historia os la sabéis. Sin embargo hay muchas diferencias: *Usagi* es morena y sólo se vuelve rubia cuando se transforma (al igual que *Amy* y *Minako*); posee desde un primer momento el cetro lunar (en el anime aparece a mitad de la primera temporada); *Mamoru* ya no lanza rosas (iooooh!); y si alguien pensaba que los modelitos no podían llegar a ser más horteras... Pues bien, estaba equivocado. Supera los límites XD. Eso sí, los uniformes del colegio son exactamente iguales al anime.
Por lo demás, lo ya mencionado, que aunque mantenga la esencia de **Sailor Moon** más de uno termina de ver el capítulo con la sensación de haber visto un episodio de los **Power Ranger**, sólo que algo mejorado (pues los efectos especiales han ganado con los años).

Con nostalgia

Y brevemente, hemos recordado esta serie que emitió por primera vez en España Antena 3 (y la de mareos que nos montó, por cierto) y que gracias a Glénat también hemos podido leer (aunque a veces los personajes no tenían muy claro sus nombres. ¿Era *Hotaru*, *Andrea* u *Olivia*?). A pesar de estos pequeños obstáculos, **Sailor Moon** tuvo su éxito en nuestro país y más de una niña gritó: "*¡Por el amor y la justicia, en nombre de Luna, te castigaré!*", a la par que los niños convocaban el *kame-hame*.

La mayoría disfrutamos con sus aventuras y nos reímos con las peleas *Usagi/Mamoru*. Porque a pesar de que a medida que avanzaba la serie se llenaba de tópicos y de finales previsibles, enganchaba. Así que algún secreto debe tener.

Mai Belda

Ficha de los actores SM Llive in Action

Sawai Miyu
Personaje: Usagi Tsukino - Sailor Moon
Edad: 16 años
Trabajos previos: Anuncio de Disney y pequeña intervención en una película.

Shibue Jyoji
Personaje: Mamoru Chiba - Tuxedo Kamen
Edad: 21 años
Trabajos previos: Es modelo.

Hama Chisaki
Personaje: Amy Mizuno - Sailor Marcury
Edad: 16 años
Trabajos previos: Ninguno, es su primera serie.

Kitagawa Keiko
Personaje: Rei Hino - Sailor Mars
Edad: 18 años
Trabajos previos: Modelo.

Azama Myuu
Personaje: Makoto Kino - Sailor Jupiter
Edad: 19 años
Trabajos previos: Publicidad y modelo.

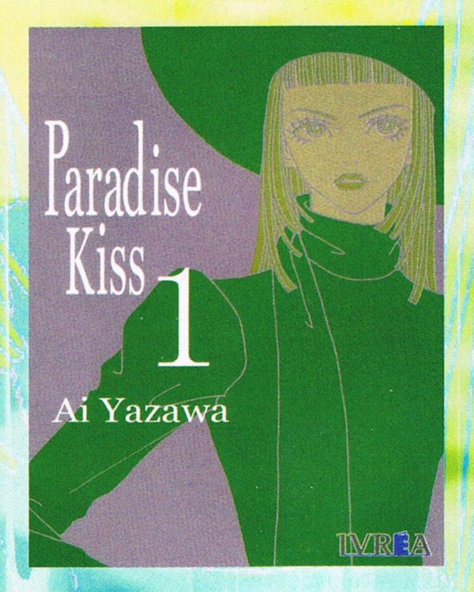
Komatsu Ayaka
Personaje: Minako Aino - Sailor Venus
Edad: 18 años
Trabajos previos: Publicidad.





Paradise Kiss

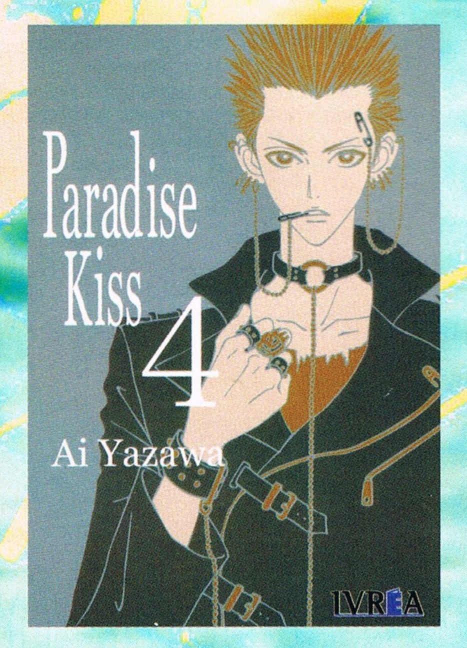
"A través de sus paredes pintadas de rosa eléctrico, solían escucharse gritos histéricos. Estaba siempre lleno de un perfume dulce y misterioso, como el que se percibe cuando las panaderías hacen galletitas. Y las tres grandes máquinas de coser. Una vieja barra, una mesa de billar... En el centro de un laberinto de callecitas que se ocultan tras una principal, había un acceso al sótano. Era llamado por ellos 'El atelier'"



Paradise Kiss se empieza a publicar en Japón en 1999 en la famosa revista Zipper. En España, la editorial Ivrea se ha encargado de traérnosla en 5 maravillosos tomos. La autora es *Ai Yazawa*, dibujante también de la obra **Gokinjo Monogatari** que tuvo muy buena acogida entre los lectores japoneses y que posteriormente fue adaptada al anime en 50 episodios.

Un dato muy importante sobre esta autora es que antes de crear comics quería ser diseñadora de ropa, pero no tuvo éxito, por lo que empezó a incluir en sus cómics alguno de sus diseños. La realidad es que sería imposible recrearlos, pero *Vivienne Westwood* (diseñadora favorita de esta autora) fue la que introdujo la moda punk en las pasarelas.

Lo más destacable de la obra es sin duda su estilo, shojo para adultos, toda una revelación para nosotros que estamos acostumbrados al típico shojo para niñas y quinceañeras ñoñas.



¿Qué camino eliges para el resto de tu vida?

Yukari Hayasaka es una joven que no está orgullosa de su vida, obsesionada por los estudios y sin saber qué es lo que quiere; pero hay veces en la vida en que pasan trenes con nuevas oportunidades, propuestas que si dejamos escapar jamás volverán a pasar...

La historia comienza cuando *Arashi* e *Isabella* (miembros del atelier) se encuentran por la calle a *Yukari* y la intentan convencer para que sea la modelo del desfile de moda de su equipo; ésta se desmaya y despierta en el atelier. A pesar de todos los esfuerzos de los integrantes del equipo por convencerla, ella se niega, marchándose y despreciando el trabajo de los presentes. Pero por suerte se le cae su libreta de alumna, y digo suerte ya que, gracias a eso, tendrá que volver a buscarla...

George (el diseñador) va en su búsqueda y después de llevarla por todos lados y de dejarla en el atelier, se descubre que él llevaba encima la libreta de alumno en todo momento. Finalmente la adorable *Miwako* (hermana de la protagonista del anterior manga de éxito de la autora) la convence para que se pruebe el vestido, y acaba entendiendo el significado de tanto esfuerzo y aceptando la propuesta para ser la modelo.

Y esto es sólo el principio...

Yukari empieza a sentir algo por *George*, algo que cada vez se convierte en un sentimiento más intenso y que acaba en amor. Pero no todo es un camino de rosas, ya que a medida que se implica más con el mundo de la moda y el diseño, acaba dándose cuenta de su verdadera vocación, ser modelo, y cada vez va dejando más de lado sus estudios y la academia a la que asistía.

Ahora es cuando comienza su lucha interior por saber qué camino ha de seguir: continuar estudiando o explorar esa ventana abierta...

Después de irse de casa y abandonar los estudios durante unos días, piensa racionalmente y se da cuenta de que es importante acabar sus exámenes, ya que así después podrá elegir qué hacer con su vida.
Su madre acaba aceptando su decisión, ya que su futuro va viento en popa. Ha aprobado sus exámenes, el desfile del atelier ha sido un éxito y se le abren muchas puertas con una de las mejores agencias de modelos.

Su amor por *George* pasa muchos altibajos y cada vez se va distanciando más.

La historia también cuenta con la relación de *Miwako* con *Arashi* (tormentosa y con sorpresas de un pasado algo fuertecillo), las aventuras y desventuras de *Isabella* (un personaje cuando menos original), y un moderado etcétera.

En fin, que el final de la serie es tan inimaginable como conmovedor, por lo que os la recomiendo sin lugar a dudas. Una trama realista, dinámica e inteligente alejada de las ñoñerías a las que el shojo nos tiene acostumbrados.

Cerrando el atelier

Recomendada para aquellas personas que tienen ya claro cuál es su sueño y no les importa sacrificarse al máximo para hacerlo real. Y cómo no, para todo amante de un buen manga.

Anna Gómez (SaKuRiTa)

ULTRA MANIAC

Yoshizumi nos enseña magia

Si hablamos de shôjo, es obvio que no podemos ignorar a la autora de este género más famosa en nuestro país: Wataru Yoshizumi. Después de ver publicadas varias obras suyas en España, la señorita Yoshizumi se ha ganado toda una legión de aficionadas (y aficionados :P) que siguen fervientemente sus trabajos. La que tratamos a continuación es una de las más actuales y que aquí sigue inédita: Ultra Maniac.

UM comenzó a publicarse en Febrero de 2002 en el semanario de manga shôjo "Ribon Magazine" y luego fue recopilada en 5 volúmenes. La serie dio el paso al anime en forma de OVA y, visto el éxito cosechado, Ashi Production se encargó de realizar una serie de 26 capítulos que empezó a emitirse en mayo de ese mismo año.

Un poco de historia (mágica)

La historia de **UM** nos pone en la piel de *Ayu Tateishi*, una alumna tremendamente popular en su instituto, que saca buenas notas, es guapa y un ídolo para los chicos y chicas de su escuela, además de ser una gran jugadora de tenis. El mayor anhelo de *Ayu* es ser cuanto más popular mejor, para que así se fije en ella *Tetsuji Kaji*, otro ídolo de masas del instituto además de miembro del club de baloncesto.

Pero una chica, de nombre *Nina Sakura*, acaba de llegar a la escuela de *Ayu* procedente de otro instituto y al parecer ha perdido un objeto muy importante para ella. Gracias a *Ayu* (se han hecho amigas), *Nina* recupera lo que había perdido: un ordenador mágico.



Así nos enteramos de que *Nina* no es una humana corriente, sino una chica con poderes procedente del Reino de la Magia, pero como es muy mala en los estudios y no ha conseguido graduarse en su instituto mágico, ha sido transferida a uno normal.

Agradecida a *Ayu* por haberle ayudado, *Nina* decide que la apoyará en su intento de conquistar a *Tetsuji*, además de echarle una mano con su magia. Nuestra protagonista no se acaba de creer toda esta historia de la magia hasta que experimenta en sus carnes cómo muchas de sus oportunidades con *Tetsuji* se ven frustradas por culpa de los desastrosos hechizos de *Nina*. Los líos están servidos.

Pero no acaba aquí el plantel de personajes. Está *Hiroki Tsujiai*, el mejor amigo de *Tetsuji* y el as del club de tenis, al que ni la protagonista puede vencer. Al principio no le cae muy bien a *Ayu*, porque siempre parece estar entre ella y *Tetsuji*, pero como suele ocurrir, el chaval es buena persona (aunque sea un témpano de hielo que apenas habla). No nos olvidemos tampoco de *Yuta Kirishima*, otro mago que resulta ser amigo de la infancia de *Nina*, además de ser muy bueno realizando magia. Por desgracia, no se le ocurrió otra cosa que hacer magia negra, por lo que fue expulsado del instituto mágico y transferido al de *Ayu* y los demás. También cómo no, está enamorado de *Nina* aunque eso no le impide tontear con todas las chicas que vea (incluyendo a *Ayu*). Mención especial a la mascota de *Nina*, un gato llamado *Ryo* que puede transformarse en un guapo chico ingiriendo una cápsula mágica (el sueño oculto de las frikis ^_^ -*Azu*, no me mates XD-).

Una gran mangaka

Así pues, hablamos de *Wataru Yoshizumi*, autora de obras tan conocidas en España como **Marmalade boy**, **Solamente tú**, **Somos chicos de menta**, **Quartet game** y **Random walk**, todas ellas publicadas por Planeta deAgostini.

Son pocas las historias de esta autora que aún no han visto la luz por estos lares, entre las que encontramos maravillas como **Radical Romance**, **Green Age** y la que parece ser su obra más larga, **Handsome Na Kanojyo**, que deseamos ver en breve en nuestras tiendas especializadas. Y es que, viendo el éxito que tiene esta autora en nuestro país, somos muchos los que esperamos ansiosos a que alguna editorial consiga traérnosla en algún Salón del Manga venidero.

Mientras esperamos a que esto ocurra, iremos informándoos de los mangas que a partir de ahora esta mangaka realice, pues aunque ahora está de vacaciones, parece ser que en breve nos va a deleitar con otra de sus historias.

Aoshi y **Azukys**





¿"SAKURA LA CARTERISTA"?

Vuelve a nosotros. Y parece que no se cansa de hacerlo. Sí, hemos hablado muchas e incansables veces del tema en Minami, así que... ¿Por qué narices insistimos? Sencillo. La pequeña *Sakura Kinomoto* vuelve a la carga en las mañanas de la cadena autonómica K3. ¿Quién es esta dulce hasta empalagar niña? ¿Es acaso buzonera o encargada de correos? Por si aún falta alguien por enterarse, aquí está vuestra revista, para aclarar todas las dudas de los más novatos, para reforzar las ideas de los más veteranos, y en definitiva, para que os sigáis deleitando con las proezas que se pueden realizar con una llave mágica y un peluche parlanchín.

Tiempo ha, allende los mares...

Como muchos sabréis, no estamos tratando precisamente una serie moderna o de fastuosa actualidad, al menos no como serie propia. Estamos hablando de una idea que surgió de la cabecita de un conocido estudio japonés, formado por cuatro dulces (quizá demasiado) féminas afamado y aclamado mundialmente como *CLAMP*. **Card Captor Sakura** (**CCS** en adelante, para abreviar) no es, ni mucho menos, la única obra de estas prolíficas niponas. Para hacer un poco de historia, en su haber cuentan con bastantes mangas. Por orden de aparición y nombrando sólo las conocidas tenemos **Tokio Babylon**, **X**, **Magic Knight Rayearth**, **Miyuki-chan in the wonderland**, **Wish**, **CCS**, **Clover**, **Me gusta porque me gusta**, **Angelic Layer**, **Lawful Drug**, **Chobits**, **XXXHolic** y **Tsubasa reservoir chronicles**, de la que hablaremos más tarde. En fin, fue en 1996 cuando las chicas comenzaron a plasmar la idea que tenían en mente de nuestra *Sakura*, idea que duró hasta el año 2000. Y ya hecho el pequeño (pero necesario) párrafo de historia, saltaremos a temas más importantes y con más jugo, que yo sé que lo estáis deseando.



Pétalos de cerezo, chicas mágicas y una mascota simpaticona. ¿De verdad que esto es Clamp?

Bueno, no son todos, pero son bastantes de los ingredientes principales que toda obra de *Clamp* posee. La historia se desarrolla en el barrio de Tomoeda, un apacible lugar para vivir. Nuestra protagonista es *Sakura Kinomoto*, una pequeña estudiante de cuarto de primaria que, accidentalmente, encuentra en la biblioteca de su padre un libro mágico. Dicho libro fue creado por un poderoso hechicero del pasado, *Clow Reed*, con el propósito de encerrar las llamadas Cartas de Clow, que encierran en su interior diferentes poderes. El caso es que, al abrir el libro, las cartas se dispersan y se van a ver mundo (normal, después de un par de centurias encerradas, quédate tú en un libro mohoso).

Sin embargo, no son sólo las cartas las que están encerradas en el libro, pues de la portada del tomo surge un peluchillo color amarillo cantoso que dice llamarse *Kerberos*, el poderoso guardián. Sobra decir que un peluche no intimida mucho, así que *Sakura* le pone el apelativo cariñoso de *Kero-chan*. Mas éste le explica que, en realidad, él es un feroz tigre, pero que se ha quedado sin poder debido a la huida de las cartas. A partir de ese momento, *Sakura* se convierte en cazadora de cartas, y su misión consistirá en reunir todas y cada una de las estampitas mágicas, que le darán más de un quebradero de cabeza. Todo esto acompañado, evidentemente, con el estilo dulzón, pasteloso y empalagoso que tiene que aderezar todo cómic de *Clamp*, claro.

Vamos con los demás personajes. Una de las primeras en aparecer es *Tomoyo*, la mejor amiga de *Sakura*, que se encarga de grabar en vídeo todas sus capturas de cartas y de confeccionar para ella los trajes más cucos para la caza. A su vez, salta a la vista que la chiquilla está perdidamente colada por la prota, que no se entera de la misa la media, porque ella va a su bola con *Yukito*. ¿Quién es éste? Bueno, *Yukito* estudia en la escuela de al lado de la de *Sakura*, y es el típico personaje que lo sabe hacer todo: Es bueno en todos los deportes, estudiante modelo, es guapo (o eso dicen), muy amable y atento... Pero ya sabemos lo que esto significa, ¿no? El chico es protagonista de otro de los amores homo a los

que estas chicas nos tienen tan acostumbrados, su oscuro objeto del deseo se trata ni más ni menos que del hermano de *Sakura, Toya*. Un buen mozo, bastante serio, al que le encanta hacer rabiar a su hermanita pero que en el fondo la quiere con locura. Y así a grandes rasgos, nos queda mencionar a *Fujitaka*, padre de la prota, *Nadeshiko*, la fallecida madre de ambos hermanos, y uno de los grandes, *Shaoran Li*, el chico que no podía faltar. Conocedor de la historia de las cartas y procedente de China, acude a Tokio para dedicarse a la caza de las cartas, con lo que en un principio actúa como rival de *Sakura*, para luego pasar a ser colaborador, luego compañero de batallas, luego amigo... En fin, y la cosa sigue de manera creciente ;).

La serie de manga está dividida en 12 tomos, de los cuales 6 corresponden a la primera temporada, y otros 6 a la segunda. Cómo no, es en esta segunda temporada donde nuevos personajes hacen aparición. Tenemos, por ejemplo, a *Yue*, alter ego de *Yukito* y segundo guardián de las cartas. Luego está *Eriol Hiiragizawa*, personaje misterioso donde los haya (como la serie es archiconocida, no nos vamos a andar con rodeos, aunque si eres nuevo no te leas esto: Se trata de la reencarnación del mago *Clow*, que hará lo imposible para que *Sakura* aumente su poder mágico y sea una digna merecedora de poseer el título de ama de las cartas). En fin, ya veis, una historia un tanto atravesada, personajes de lo más curiosos, y el toque de acción que aporta la caza de las cartas, aunque desgraciadamente ese toque se va perdiendo según avanza la serie. No obstante, muy recomendado.

Y dio el salto

La serie llegó a nuestras costas, de la mano de Glénat. Con su acostumbrado formato de tomo con sobrecubierta, al precio de 1200 pesetas (sí, hablamos en pesetas porque por aquél entonces aún se usaban), con portadas rosas en las que aparecía siempre nuestra chiquilla, y en cada tomo venía una cartita de regalo con el porte de alguno de los personajes principales. Y como toda buena serie, la cazadora de cartas acabó con su serie animada para la televisión, que mira tú por dónde, también llegó a nuestras tierras. Sobra decir que sólo unos cuantos afortunados con canales autonómicos o de pago pudieron permitírsela. Como ya mencionamos arriba, la cadena autonómica K3 ha decidido reponerla en horario de mañana. Los que tengáis la suerte y no la hayáis visto una de las mil doscientas cincuenta y siete veces que la han emitido ya, podéis deleitaros con esta obra ^_^. Y cómo no, las dos películas de animación que Jonu Media ha traído hasta nosotros, que podéis encontrar en cualquier tienda especializada.

Pero claro, no todo acaba ahí...

Y es que esta vez el espacio es poco, y el tiempo apremia, así que no nos da tiempo a hablar de mucho más. Pero siempre queda mencionar el material para frikis que podemos encontrar en tiendas especializadas (y no tan especializadas a día de hoy). Más de uno posee ya su llaverito, que claro, los hay de mil formas y colores. También está todo lo más típico que se nos puede ocurrir: material de papelería, pósters, camisetas, un pack con todas las cartas, muñecos de acción, trajes de cosplay...

Y cómo no, los CDs con la música de la serie. Una banda sonora bastante acorde con el tema que tratan, con openings y endings bastante pegadizos (seguramente todos hayamos escuchado alguno en algún momento de nuestra vida).

También tenemos los Art Books, publicados tres hasta el momento, que fácilmente se pueden conseguir en España. Si queréis más información al respecto, más datos y tal, tenéis dos opciones: Una es pedir alguno de los números que Minami ha dedicado a la serie (que los hay), y otro es mandar cartas, e-mails, faxes, palomas mensajeras, mensajes Tam Tam, morse, telégrafos o lo que se os ocurra inundando la redacción de la revista y pidiendo que por favor se repita un especial de la serie. Como siempre, vosotros pedís y Minami os concede.

Fue bonito mientras duró

Y es que el espacio no nos da para más, aunque lo intentemos, aunque ajustemos todo lo ajustable, de verdad. Sólo esperamos que los que conozcáis la serie de oídas no la tildéis de "un shojo más", los que la conocéis a fondo sepáis a qué os atenéis, y los que sois nuevos podáis juzgar con buenos ojos lo que estas cuatro chicas han querido brindarnos.

NeoRuB



Full moon wo sagashite

La historia de una niña que quería ser cantante

Termina en Japón la última y más actual obra de Arina Tanemura, una historia dulce pero trágica que nos narra la vida de Mitsuki, una niña de 12 años que hará lo imposible para conseguir cumplir una promesa.

Fue en Enero de 2002 cuando apareció, en la revista Ribon de Shueisha, el primer capítulo de esta nueva obra que, sin haber llegado aún a España, ya está causando bastante furor.

Como es lógico dado el éxito que obtuvo en pocos meses, el manga rápidamente dio paso a un anime de 52 episodios, que dicha sea la verdad, no tiene nada que envidiar a su versión en papel.

Tal y como decíamos al principio, la historia, tras dos años y medio siendo publicada, ha finalizado en Japón con un total de 6 tomos en su haber, y por lo que parece, Planeta deAgostini empieza a plantearse su publicación en nuestro país a principios del año que viene, así que... ¡A esperar un poco más!

Una promesa de la infancia...

Mitsuki y *Eichi* eran amigos de la infancia, y a pesar de su diferencia de edad (el chico era cuatro años mayor que ella), se querían mucho. Pero un día, de repente y sin venir a cuento, el chico prometió a la pequeña que la próxima vez que la viera los dos habrían alcanzado sus sueños: él sería astrólogo y ella cantante, y acto seguido, desapareció de la vida de la chica, hasta que, al cabo de dos años...



Nuestra protagonista tiene ya doce años, y desea con todas sus fuerzas llegar a conseguir su sueño, el ser una cantante reconocida para poder volver a encontrarse con *Eichi*, pero tiene un gran problema: Se le diagnosticó hace tiempo un cáncer de garganta que le impide cantar. No sólo se lo impide, sino que si no se opera (con la operación perdería las cuerdas vocales) morirá.

Es entonces cuando *Mitsuki*, instantes antes de escaparse de casa para ir a una audición para conseguir ser cantante, conoce a dos dioses de la muerte (los cuales no pueden ser vistos, en teoría, por los humanos), *Takuto* y *Meroko*, dos *Shinigami* que tienen como objetivo (digamos que no era su objetivo pero lo acaban haciendo) advertir a la niña de que le queda un año de vida y ayudarle a ir al otro mundo.

Pero la chica lo tiene muy claro: Ella no puede morir sin antes convertirse en una cantante de moda y reencontrarse con su primer amor, así que, viendo la cara de buenazo que tiene *Takuto*, le pide que le ayude a ser cantante, y el chico, sin dudarlo, le da un poco de su sangre, con lo cual se convierte, de repente, en una chica de 16 años, a la cual el cáncer de garganta no perjudica cuando canta.

Como podréis imaginar, *Mitsuki* consigue ser cantante, usando como apodo *Full Moon*, y es así como empieza una nueva vida con los dos *Shinigami*, deseando en todo momento reencontrarse con *Eichi*.

Pero todo esto es sólo el hilo argumental central, pues esta historia, que parece ser bastante simple y normalita, cambia de rumbo cuando la autora da a conocer que los *Shinigami* son humanos que cometieron el sacrilegio de suicidarse, así que de esta forma empieza una gran cantidad de temas secundarios, entre los cuales descubriremos qué relación tiene cada personaje con la protagonista (pues sólo ella es lo que aparenta ser (bueno, quitando sus "condiciones especiales", claro)) y muchas cosas más que ya iréis descubriendo a medida que os leáis está interesante obra.



La creadora de esta maravilla

Una autora de sobra conocida en España por títulos como **Kamikaze Kaito Jeanne, Time Stranger Kyoko e I.O.N.**, es la responsable de esta última maravilla del Shôjo, otra historia más en la larga lista de obras que *Arina Tanemura* ha escrito en base a su tema preferido, las Magical Girls.

Con un dibujo muy detallado y un estilo muy particular, la autora esta vez se ha superado en cuanto a la calidad de sus dibujos, pues son preciosos.

Tras terminar el manga que nos ocupa y sin haberse tomado unas merecidas vacaciones, acabamos de saber que la autora ya tiene nuevo manga, una historia que empezará su publicación en la Ribon número 9 y que se llamará **Shinshi Doumei Cross.**

Para acabar con **Full moon wo sagashite**, decir que esperamos que si llega a España le deis una oportunidad a esta historia tan tierna que tan buena aceptación ha tenido en su país de origen.

Laura Pla "Azukys"

Angel Sanctuary

Una de ángeles y demonios

Ya que este mes en Minami hemos realizado un dossier especial sobre shojo, no podemos dejar de lado una obra que ha cautivado a millones de seguidoras en todo el mundo. Estamos hablando de Angel Sanctuary, que en España también tiene una buena cantidad de aficionadas. ¿Será por el tema del Apocalipsis? ¿Por el genial estilo gráfico de la autora? ¿O quizá por el tema del incesto entre el protagonista y su hermana? Leed el artículo y lo sabréis.

De qué va la cosa

A decir verdad, la serie al principio se presenta realmente complicada y hace falta una segunda lectura para entenderlo todo más o menos bien, ya que aparecen personajes y situaciones confusas constantemente. La historia empieza con la guerra sagrada entre ángeles y demonios, entre los que destacan los hermanos gemelos *Rosiel* y *Alexiel*, que tras enfrentarse reciben un duro castigo: *Rosiel* es sellado en el mundo terrenal y *Alexiel* tendrá que vivir el resto de sus días encerrado en un cuerpo humano.

Ya en 1999, podemos ver a la encarnación de *Alexiel*, *Setsuna Mudou*, un chico pasota y problemático que no sabe nada del tema. Por si fuera poco, está enamorado de su hermana *Sara* (la cual le corresponde), cosa que su madre no soporta en absoluto (*NdL: Joder, es que no es para menos*). Por su parte, el ángel menor *Katan* está intentando liberar a *Rosiel* con el CDrom "Angel Sanctuary", mediante la absorción de energía humana. Se está preparando una gran batalla, pero nuestro protagonista no piensa para nada que él sea la reencarnación del Ángel Orgánico y ni mucho menos que su destino sea salvar la tierra. Él, como muchos jóvenes, sólo busca la diversión, pero su difícil comportamiento y su amor hacia *Sara* no hacen más que traerle problemas. Los que le rodean, viendo el afecto que siente hacia su hermana, saben que la única manera de desatar el poder de *Setsuna/Alexiel* es haciéndole daño a sur querido. Lo hacen, y vaya si desatan el poder de *Setsuna*... Como que se carga la tierra ^_^U.

De esta manera comienza la serie, que ya desde sus primeros números no escatima en sangre y situaciones violentas. Como suelen hacer muchos mangakas, que añaden elementos culturales de todo el mundo a sus obras (por poner un ejemplo, las leyendas y mitología europea con elementos nipones en algunas series), **Angel Sanctuary** hace lo propio con la Biblia, aunque ofrece una visión muy particular de ángeles, demonios y fin del mundo. Ni la propia autora del manga, *Kaori Yuki*, esperaba el éxito que esta fórmula le daría.

La versión en papel

El manga es la primera y la mejor versión de **Angel Sanctuary**, que ya desde sus tomos iniciales desprende un aire misterioso y sobrecogedor. Pese a la publicación de los cinco primeros números en nuestro país (el tema de la edición por parte de Mangaline lo comentaremos más adelante), *Kaori Yuki* sigue estando lejos de ser una gran conocida en España. Sus comienzos nos remiten a historias cortas como **Teenager**, **Demonic Clan**, **When a Heart beats**, **Boys next door** o la saga **Count Cain**. **Hana to Yume**, una de las últimas series de *Yuki*, ha sido otra de sus obras más importantes, pero fue **Angel Sanctuary** (**Tenshi Kinryoku** en el original), con 20 tomos, la que le reportó el éxito.

Ya en sus primeras obras podíamos apreciar los gustos y los pilares del estilo gráfico de esta retorcida mangaka, estilo que poco a poco fue perfeccionando hasta llegar al nivel de la obra que nos ocupa. Es un manga shojo y los personajes son muy atractivos -al fin y al cabo es un manga para chicas-, pero no os confundáis: aquí no veréis viñetas llenas de pétalos ni todo es de color rosa. Más bien predominan los fondos cargados, los juegos de tramas estupendamente realizados y un estilo a caballo entre lo gótico y el visual rock japonés, que tanto le gusta a la autora. Hay quien dice que **Angel Sanctuary** fue la contrapartida de *Yuki* a **X** de *Clamp*, pero aparte del tema del apocalipsis y el fin del mundo en 1999, en poca cosa más se parecen.

Especial mención merecen los Art-books de la serie (las ilustraciones a todo color son una verdadera delicia), si podéis haceros con alguno no os defraudarán.

En cuanto a la edición española, como hemos dicho antes tan sólo los primeros cinco tomos vieron la luz por estos lares de la mano de Mangaline Ediciones (pero tranquilos, que Mangaline ha confirmado a Minami en rigurosa primicia que para finales de julio sale el tomo 6, continuando la saga de Hades (que termina en el tomo 7)). Tomos de 208 páginas con sobrecubiertas y de bajo precio que por la dudosa calidad de la edición dejaban entrever la inexperiencia de la por entonces nueva editorial. Páginas oscuras, tramas desaparecidas, números en las páginas que aparecen cuando no deberían y una traducción y tipografía poco adecuada fueron las consignas de la edición española (que esperemos mejoren ahora que retoman la cosa).

La versión animada

Las OVAs de **Angel Sanctuary**, producidas por Tokyo TV, el estudio XEBEC y con diseños de *Atsushi Otsuki*, tenían una difícil tarea por delante. En primer lugar, porque no había ninguna versión animada de la serie realizada hasta el momento, y en segundo, porque existían 20 tomos del manga y eso era algo imposible de resumir en tan sólo tres episodios. Finalmente se optó por adaptar solamente los primeros tomos (de hecho, el final de la tercera OVA deja entrever una posible continuación. Quién sabe) y de una forma un tanto recortada, por lo que si no has leído el manga es bastante posible que te hagas un lío entre tanto nombre y descabellada situación. Las OVAs abarcan la historia de *Setsuna* en la tierra, hasta que empieza su misión como reencarnación del ángel *Alexiel*. El diseño de los personajes es bastante fiel al manga, la animación es muy fluida y la música es de calidad -no hay opening, pero el ending es fenomenal-.

Fue Jonu quien finalmente se llevó el gato al agua a la hora de editarlas en el mercado, pues sabía que la serie tendría tirón. La edición no fue nada fuera de lo común: Un DVD sin folleto alguno, en dolby digital AC3, y los extras... Pues galería de personajes, alguna que otra explicación y los típicos trailers de la compañía.

Tras la edición de la versión animada en nuestro país, tan sólo nos queda esperar y ver cómo es la continuación de Mangaline, a ver si se nota la experiencia adquirida. Y es que esta obra, un shojo más adulto recomendado para las que huyan de **Marmalade Boy** o **Card Captor Sakura**, no ha sido tratada como se merecía en nuestro país. Hace tiempo incluso circulaban los rumores sobre la edición de los Art-books de *Kaori Yuki* en España. Cada cosa a su tiempo, primero el manga, el resto puede esperar un poco más.

Pedro López [Sirinae]



Maison Ikkoku

Otro clásico llega nuestras librerías

La vida en los apartamentos Ikkoku

Maison Ikkoku es la historia de *Godai*, un inútil en los estudios que ha suspendido varias veces el examen de ingreso a la universidad. Harto de su suerte y de tener que aguantar a sus vecinos en los apartamentos Ikkoku, *Godai* intenta irse una vez más (es profesional en huir y desaparecer cuando las cosas le van mal). Después de todo, tampoco es de extrañar con los vecinos que tiene. *Akemi* trabaja en un pub nocturno, el Chachamaru, y se pasa el día bebiendo y paseándose en ropa interior. Eso sin contar los maltratos físicos que propina con la excusa de que la están espiando. *Yotsuya* es un caso paranormal, por decirlo de algún modo: un tipo extraño que viste demasiado elegante, adicto a la bebida y a hacer boquetes en las paredes ya sea para colarse en el cuarto de *Godai* para incordiarlo o espiar a *Akemi* mientras duerme. Por las mañanas se viste con gabardina y un sombrero y se va quién sabe dónde, pues su trabajo es desconocido por todos. *Ichinose* es, con perdón, una gorda borracha. Esta mujer ya con cierta edad se dedica a meter las narices en todo lo que no le concierne, en plan maruja profesional, complicando las cosas hasta límites absolutamente insospechados. Eso sin contar a su hijo *Ken*, un niño con carácter que le pondrá las cosas difíciles a *Godai*. Más normal es el padre de esta familia, un tipo que se pasa todo el día trabajando y al que nunca se ve por Ikkoku (aunque cualquiera con algo de sentido común haría lo mismo).

Volvemos al momento en que *Godai* se pelea con sus vecinos porque quiere marcharse de Ikkoku. Al llegar a la puerta, tras un duro forcejeo, una chica joven y muy guapa aparece delante de sus atónitos ojos: es *Kyoko*, la nueva encargada de los apartamentos. En ese momento, *Godai* cambia radicalmente de idea y decide quedarse. *Kyoko* es una chica sensible, que se preocupa por los demás (la única que se preocupa por *Godai*), con un aguante tremendo y una historia trágica a sus espaldas. Su perro, de costumbres algo extrañas, tiene la clave a este misterio en su nombre: *Soichiro*, el nombre del que fue su marido, ya fallecido.

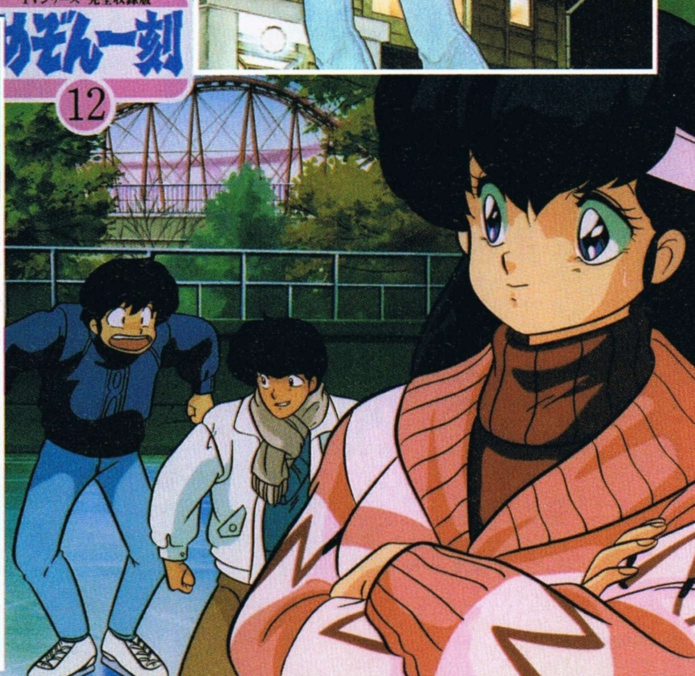
Por si toda esta panda de personajes no fuera más que suficiente, en poco tiempo aparecerá *Shun Mitaka*, un profesor de tenis especialmente guapo y con más dinero del que *Godai* podría soñar en llegar a lograr en su miserable existencia. Como podréis imaginar, este ligón empedernido no dudará en acercarse a *Kyoko*, con lo cual nuestro amigo *Godai* va a sufrir un buen rato. Pero nuestro protagonista también tiene alguna que otra pretendienta (aunque más en su imaginación que en la realidad) y, entre ellas, destaca *Kazue*, una chica sencilla y mona muy cariñosa que se encariñará de *Godai* desde el primer momento y complicará aún más la historia, ya que el pobre se pasará el día soñando con *Kyoko*.

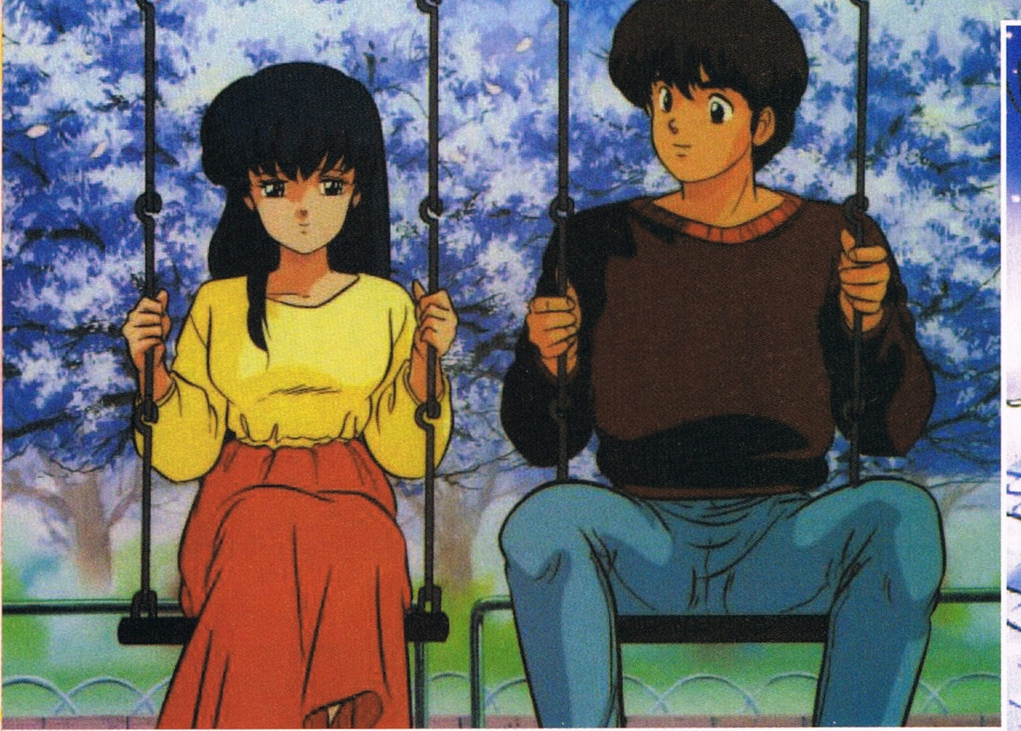


En resumen, nos encontramos con una historia romántica de ésas que tan bien sabe tejer *Rumiko Takahashi*, aunque sin la ficción y la acción que caracteriza a **Ranma ½**. Aquí las situaciones son creíbles (dentro de lo que cabe) y el manga nunca llega a caer en el tedio, pues la variedad de situaciones, a cuál más divertida, realmente sorprende teniendo en cuenta que el punto de partida tampoco parece dar para mucho. Uno llega a desesperarse junto a *Godai*, viendo que no logra su cometido; y es que, cuando consigue algún avance en su relación con *Kyoko*, estad seguros de que algo (o alguien) se interpondrá en su camino.

Divertida, entrañable, amena, cautivadora... Se pueden poner muchos adjetivos a esta obra, y sin embargo siempre nos dejaremos algo en el tintero. Si tuviéramos que compararla con algún otro manga romántico conocido, rápidamente pensaríamos en **Love Hina**. El protagonista también es un inútil que suspende los exámenes continuamente y también se está metiendo en líos a todas horas, aunque a él le gusta una chica concretamente. Pero aquí se cae más en el tópico, repitiéndose hasta la saciedad el chiste de la chica pegando al chico, añadiendo hechos poco realistas tirando a lo absurdo (y, muchas veces, con poca gracia) y se aprovecha demasiado de poner muchas chicas guapas que se convierten en arquetipos con poco interés. Algo que se ve demasiado en muchas comedias románticas en mangas actuales y no tan actuales y que, por desgracia, no llega al nivel de esta obra (y muchas otras) de *Takahashi*. Sobre gustos no hay nada escrito, pero las situaciones de **Maison Ikkoku** están mucho más trabajadas, los personajes mucho más definidos y entretenidos sin necesidad de caer en la obligación de hacer chicas tremendamente voluptuosas en ropa interior (no es que *Takahashi* tenga un dibujo que haga babear al lector masculino en cuanto a representación de las féminas) y uno puede llegar a sentirse identificado con muchas de las desgracias de *Godai*, pero con las del tipo de **Love Hina** lo dudamos y mucho.







Los inquilinos del Ikkoku

Si algo ha destacado siempre en la obra de *Rumiko Takahashi* es la excelente caracterización que logra de sus personajes. **Maison Ikkoku** está lleno de personajes y personajillos a cada cual más peculiar, pero sin duda uno no tarda en cogerles cariño. Hagamos una presentación formal:

Godai: Nuestro protagonista es un joven incapaz de sacar buenas notas en los exámenes de ingreso a la universidad y un inútil con las mujeres (indecisión es su segundo nombre). En el fondo es muy buen chico y se mete en muchos líos por eso, aunque a menudo pierde los nervios fácilmente, cosa normal teniendo en cuenta que sus vecinos lo tienen atormentado. Y es que, ¿qué hariais vosotros si se os colaran por un hueco de vuestra habitación para ponerse a beber y a cantar mientras intentas estudiar para un examen? Está locamente enamorado de *Kyoko,* la encargada de los apartamentos Ikkoku. Entre el amor y su futuro profesional, al pobre *Godai* le espera toda una odisea.

Kyoko: Es una joven de 21 años, la nueva encargada de los apartamentos. Es guapa y sensible, mucho más que ninguno de los elementos de Ikkoku. Trabajadora y leal, esconde un secreto que pronto se desvelará: Es viuda y su marido se llamaba como su perro, *Soichiro*. Preocupada desde un principio por *Godai,* pronto en ella nacerá la confusión de no saber claramente si está enamorada de *Godai* o no, o si simplemente intenta negarse a sí misma los sentimientos que comienzan a florecer en su interior. Con el pelo largo recogido y su delantal de trabajo con un pollito, *Kyoko* es un personaje entrañable donde los haya.

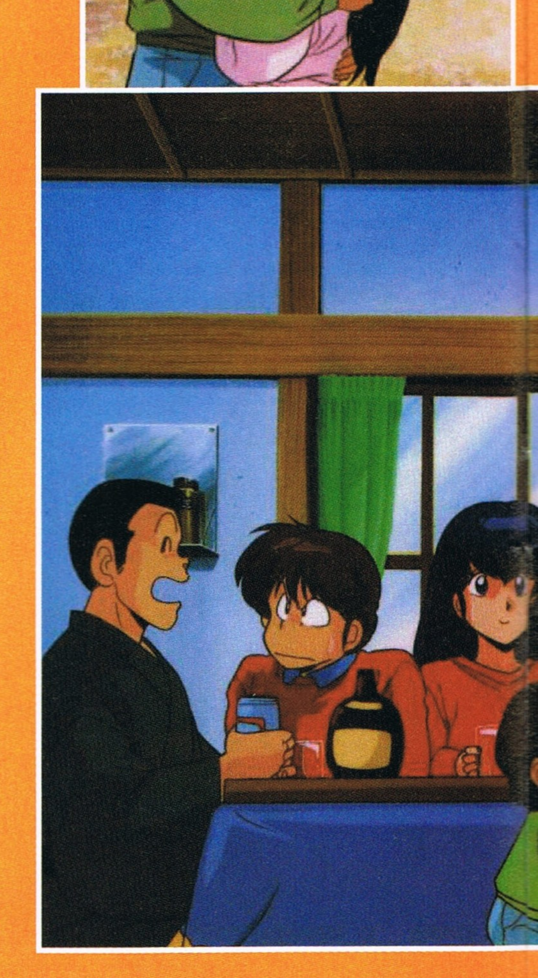
Yotsuya: Probablemente uno de los tipos más enigmáticos de la historia del manga. Siempre viste de forma elegante, con corbata, e incluso se pone gabardina para ir a trabajar. Lo curioso es que nadie sabe en qué trabaja. Lo que sí saben es que es un borracho empedernido y un mirón de cuidado (un poco pulpo también). Suele mantener una expresión seria que contrasta con las chorradas que dice y hace, y apenas la cambia cuando está ebrio hasta más no poder. No se nos olvide que tiene una capacidad asombrosa para aparecer en cualquier lugar cuando menos te lo esperas, y que se dedica a hacer agujeros en la pared del pobre *Godai* para hacerle visitas en los momentos más inoportunos.

Akemi: Chica voluptuosa y pelirroja (según el anime) de armas tomar. Trabaja en un pub nocturno de nombre tan curioso como Chachamaru, del cual le viene la afición de beber como una cosaca (uno se pregunta si trabaja...). Se pasea en ropa interior enseñando las carnes pero da de guantazos al que la mire, en una actitud contradictoria de lo más dolorosa para la pobre víctima. Trata al pobre *Godai* como a un inútil (en general todos lo llaman "el cateado" y otras cosas peores), pero en el fondo tiene su corazoncito.

Ichinose: Una ama de casa que debería llevarse el premio a maruja del año. Aunque no lo hace con mala intención (al menos no siempre), suele meterse donde no la llaman logrando complicar todo, más si cabe. Es experta en enterarse de todo y en entender lo contrario de lo que se ha dicho o es. Para vergüenza de su hijo *Ken*, en cuanto empieza a beber arma unos escándalos de órdago.

Ken: Es el hijo de *Ichinose*, un pequeño muy despierto y con cierta mala leche. Se encariña desde un primer momento de *Kyoko* y se hace el hombretón delante de ella, lo cual pondrá de los nervios al desdichado de *Godai*. A menudo, *Ken* es mucho más adulto que su madre.

Ikuko: Es la sobrina de *Kyoko. Godai* le da clases de repaso y es una niña algo curio-



sa, de ésas que se pasan el día preguntando si tienes novia, cuándo diste el primer beso, etc. Como bien se puede suponer, se encariñará bastante con *Godai* (que, sinceramente, dudo que sea muy buen profesor).

Kazue: Una chica más o menos de la edad de *Godai* que se pasa el día sonriendo y se muestra como una persona muy cariñosa. Encaprichada de *Godai* desde el primer momento, es la novia ideal: Tierna, fiel, dedicada y todo lo formal que nunca podría llegar a ser *Akemi*. Aunque en el primer tomo quizá sepamos poco de ella y salga poquito, se convertirá en una protagonista importante y pronto *Godai* llegará a conocer hasta a su familia.

Shun Mitaka: Es uno de esos personajes que, en principio, parecen creados sólo para generar rabia en el lector. Guapo hasta la saciedad, profesor de tenis de éxito abrumador entre las féminas y de familia rica, pronto le echará el ojo a *Kyoko* convirtiéndose en un firme competidor de *Godai*. Aun así, *Shun* es algo más complejo que el simple estereotipo de guaperas de una serie (*Takahashi* siempre se preocupa de darles más profundidad y humanidad a sus personajes).

El padre de *Soichiro* (el perro no), los padres de *Kyoko*, la abuela de *Godai*, sus amigos... Son sólo algunos de los personajes secundarios que completan este mosaico de habitantes del mundo de **Maison Ikkoku**.





La responsable de los padecimientos de Godai

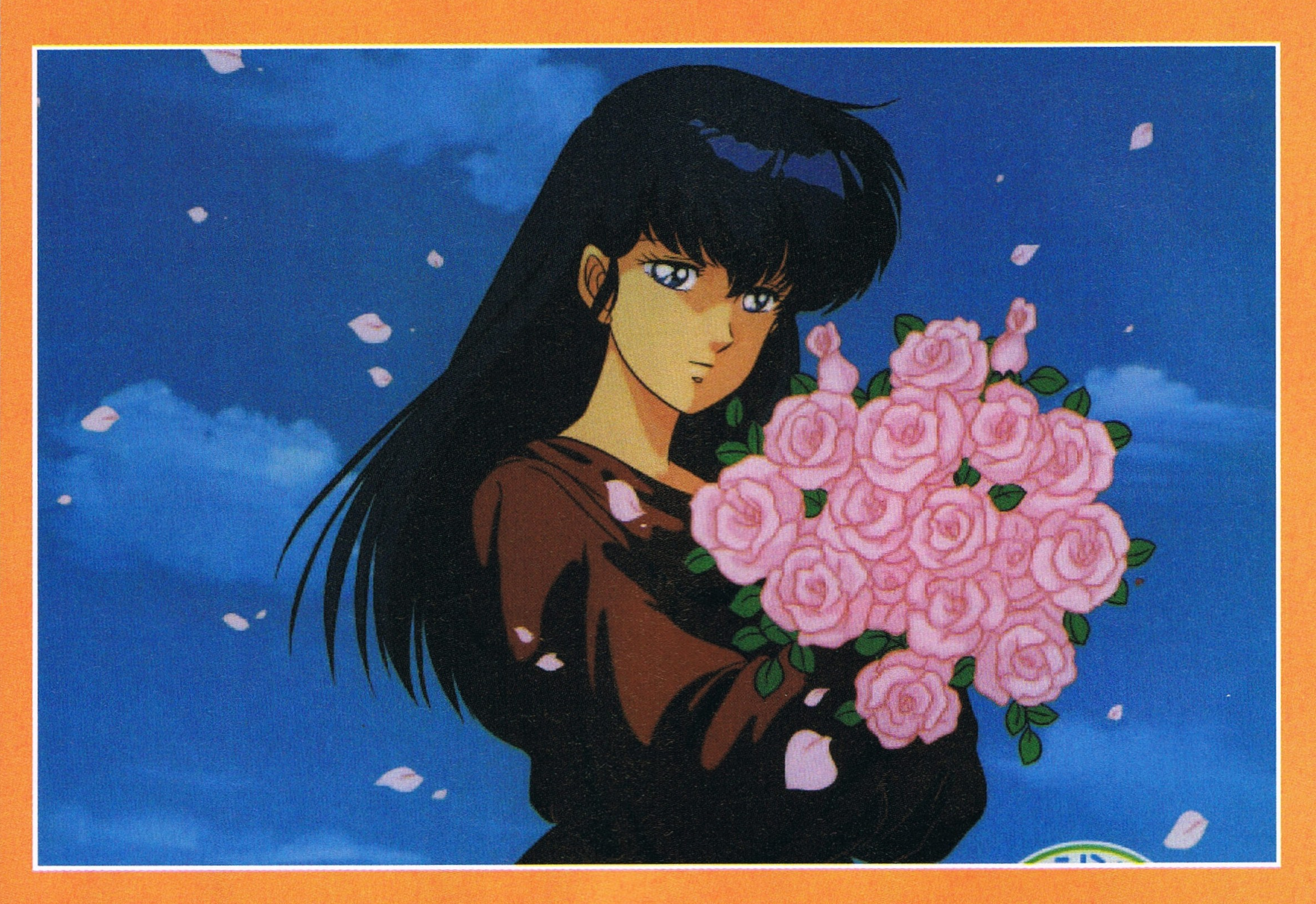
¿Hace falta repasar por enésima vez el *curriculum vitae* de *Rumiko Takahashi*? Bueno, para los novatos, los despistados y los amnésicos (ostras, seriáis unos personajes ideales para que *Rumiko* realizase su próximo manga) vamos a recordar un poco cómo empezó todo. En un día frío o caluroso de 1957 nacía nuestra autora con un bol de arroz bajo el brazo. Sus primeros pasos dentro del manga no los dio ni en un fanzine ni en un fansub ilegal ni en las jornadas de Jerez, sino que todo empezó a fraguarse al entrar en la Universidad. Es entonces cuando empieza a asistir a la Gekiga Sonjuku, la escuela de cómic que había fundado *Kazuo Koike*, el autor de **El lobo solitario y su cachorro.** Después de dos años bajo las enseñanzas de *Koike*, la editorial Shogakukan se fijó en ella y en 1978 ganó el premio anual de Shogakukan a la mejor artista novel. Así empieza su camino fulminante hacia el éxito con mangas como **Urusei Yatsura (Lum-Lamu)**, **Maison Ikkoku**, **Ranma ½**, **La saga de las sirenas**, **One Pound Gospel**, **Inuyasha**... Y así nuestra inteligente y ahora forrada doncella continúa llenando de papel nuestras estanterías.



¿Cómo empezó todo?

Era el año 1980 cuando *Rumiko Takahashi*, que debe odiar tener tiempo libre, empezó a publicar en la revista Big Comic Spirits una historia de corte romántico y más adulto que **Urusei Yatsura**, la serie que la tenía ocupada el resto de horas del día. **Maison Ikkoku** nacía como serie bisemanal (a diferencia de **Urusei Yatsura,** que aparecía en el Shonen Sunday de forma semanal). De ahí que *Rumiko Takahashi* no se echara novio (*NdL: El que sea más fea que pegarle a un padre puede que también haya ayudado...*). Con sólo 163 capítulos publicados entre noviembre de 1980 y abril de 1987, **Maison Ikkoku**





no es una obra demasiado extensa si la comparamos con otras de la autora como **Ranma ½** o **Inuyasha**. Curiosamente, *Rumiko*, que es una autora acostumbrada a realizar mangas extensos, también es una excelente narradora de historias cortas como demostraba en **Historias de P**, caso similar al de *Tsukasa Hojo*. **Maison Ikkoku** se recogió primero en 15 tomos, pero en los noventa Shogakukan presentó una edición de mayor calidad de 10 tomos. Esta edición de 10 tomos es la que ha utilizado Glénat para publicar de forma bimestral la obra en nuestro país. Merece la pena romper nuestra hucha en forma de cerdito para hacerse con ellos: Unas 350 hojas por tomo, unas portadas que utilizan las ilustraciones que *Rumiko* concibió para la nueva edición, ilustraciones a color en las primeras hojas... ¿Qué más se puede pedir? Vale, podrían regalar una alfombrilla de ratón, un lápiz en forma de escoba y un peluche de *Soichiro*, pero, ¿para qué hacerle la vida imposible a vuestras sufridas madres que intentan limpiar las leoneras en que se han convertido vuestras habitaciones coleccionando merchandising?

Y llegó el anime...

No os engañéis. Si conocemos a *Rumiko Takahashi*, es por las versiones animadas que se han realizado de sus obras. Muchos descubrimos su trabajo con **Ranma ½** y otros más jóvenes lo están haciendo con **Inuyasha**. **Urusei Yatsura** dio el pistoletazo de salida a las adaptaciones que empezó a realizar Kitty Films y, una vez desaparecido el estudio, Sunrise ha cogido el relevo con **Inuyasha**.

Kitty films se hizo cargo de la producción de la versión animada de **Maison Ikkoku** sustituyendo a **Urusei Yatsura** (que había sido emitida entre 1981 y 1986). La serie de **Maison Ikkoku** constaba de 96 capítulos que se emitieron en la Fuji TV de 1986 a 1988 (tomaría el relevo **Ranma ½**). Se trataba de una adaptación bastante fiel y seguía el desarrollo de la historia del manga aunque había capítulos como el 39, 40, 44, 49, 50, 51 ó 77 que eran completamente ajenos a la versión en papel.

Es curioso fijarse en los nombres de los responsables de la series de *Rumiko Takahashi*. Cualquier autor sentiría envidia al ver cómo personajes de la talla de *Mamoru Oshii*, *Akemi Takada* o *Kenji Kawai* trabajan en sus obras. Para *Oshii* o *Takada* **Urusei Yatsura** y **Maison Ikkoku** respectivamente fueron algunos de sus primeros trabajos dentro de la profesión. En la realización de **Maison Ikkoku** trabajó la mayoría del personal que se había encargado de llevar a buen puerto **Urusei Yatsura**. Éste es el caso del director *Kazuo Yamazaki*, que venía de realizar su diseño de personajes y, cuando *Mamoru Oshii* abandonó la serie en 1984, tomó su dirección. Este veterano director ha sido responsable de títulos como **El viento de amnesia**, **Proyecto A-ko**, **City Hunter** o **Please save my earth** y más recientemente ha participado en **Argento soma**. *Tomomitsu Mochizuki* se ocupó de la dirección de capítulos como lo hiciera también en **Kimagure Orange Road**.

Uno de los aspectos importantes en una serie de animación es el diseño de personajes. El espectador puede sentirse defraudado al ver que los protagonistas de su manga favorito parecen esperpentos al ser animados. En **Maison Ikkoku** la responsabilidad recayó en manos de *Yuji Moriyama* y *Akemi Takada*. *Moriyama* se ocupó del proyecto en su inicio para dejar la serie en el capítulo 24, no obstante volvería en la película/capítulo final. La sustituta de *Moriyama* fue nada menos que *Akemi Takada*, una de las diseñadoras de personajes más destacadas del panorama japonés tras sus trabajos en **Urusei Yatsura**, **Patlabor** o **Kimagure Orange Road**.

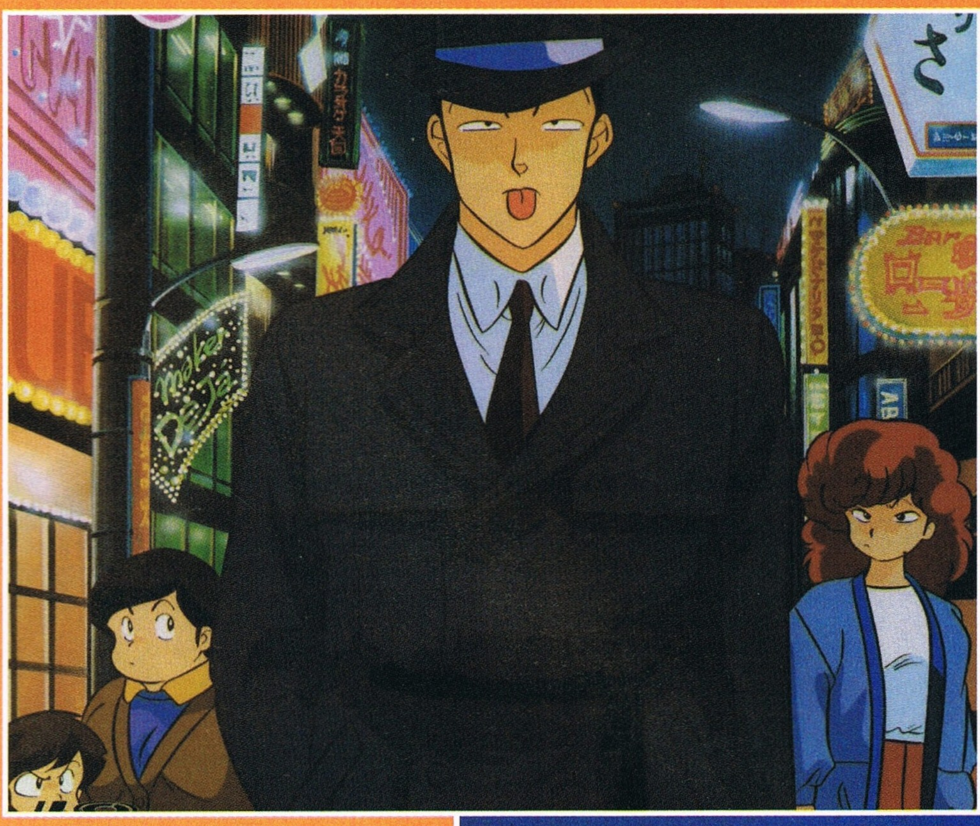
Al equipo artístico y creativo se sumaban las voces de los actores para acabar de dar vida a los personajes de *Rumiko*:
Goda i - Issei Futamata
Kyoto - Sumi Shimamoto
Yotsuya - Shigeru Chiba
Akemi - Yuko Mita
Ichinose - Kazuyo Aoki
Ken - Chika Sakamoto
Shun - Akira Kamiya (NdL: Mítico sobre todo por otro personaje que dobló, del que hablaremos en breve. En concreto, en el próximo número)

Aparte de los 96 capítulos de los que constaba la serie, como ya es costumbre,

se realizaron los OVA y películas correspondientes para deleite de los fans de **Maison Ikkoku**. Sobre todo en el caso de **Kanketsuhen**, la famosa película que se estrenaba en 1988 en un programa doble junto al último capítulo de **Urusei Yatsura**. Esta película es conocida como el capítulo final de la serie (**Alerta:** Desvelamos el final, aunque es difícil no imaginárselo y tampoco es tan importante el saberlo (la cosa está en cómo se llega a él)) pues la acción transcurre dos días antes de la boda entre *Godai* y *Kyoko*. Noventa minutos para despedirse de los habitantes de Ikkoku y donde algún personaje que había sido ignorado en la serie como *Nozomu Nikaido* hacía acto de presencia. Incluso el diseño de personajes parecía algo diferente al habitual de la serie, pero esto se debía al retorno de *Yuji Moriyama*.

Los recuerdos de *Kyoko* de su vida anterior y su primer encuentro con *Soichiro* bajo un título romántico a más no poder (**Prelude: When the Cherry Blossoms Return in the spring**), uno de esos "corta y pega todos los fotogramas de la serie que puedas" para realizar un OVA que plasmase el paso de las estaciones por Ikkoku (**Among the changing seasons**) o una historia original al manga para trasladar a los habitantes de Ikkoku a una isla desierta se convertían en los OVA que completaban la serie.

Pero si comentábamos que para deleite de los fans se realizó la película/capítulo final, para su sufrimiento se perpetró el crimen de producir una película de imagen real. Con el título de **Apartament Fantasy Maison Ikkoku** y la dirección de *Shinichiro Sawai* aparecía en 1986 una película que pretendía presentarnos el día a día de los apartamentos Ikkoku pero que parece ser que cualquier parecido con la realidad era pura casualidad.



La banda sonora

En el aspecto musical la serie contó con la participación principal de tres compositores: En un primer momento *Takuo Sugiyama*, después *Kenji Kawai* y finalmente *Eiji Mori* (él puso la música a la película/capítulo final y a algunos episodios de la serie). Las composiciones de *Kawai* y *Sugiyama* son muy parecidas y a veces es difícil desentrañar quién ha compuesto una u otra melodía. Por otra parte, *Mori* y *Kawai* ya habían trabajado juntos en la composición de la banda sonora de **Ranma ½** donde *Mori* había compuesto el primer CD y *Kawai* había continuado. Destacaríamos sobre todo (es cuestión de gustos) el trabajo de *Kenji Kawai*. *Kawai* es uno de los compositores japoneses de más renombre junto a *Joe Hisaishi* o *Yoko Kanno*. Sus trabajos son harto conocidos por los aficionados: **Patlabor**, **Ghost in the Shell**, **Ranma ½**...

En la parte melódica nos topamos con las inevitables sintonías que nos dan la bienvenida y nos despiden y que acaban convirtiéndose en uno de los motivos por los que muchas veces recordamos una serie u otra. Todos recordamos e incluso podemos llegar a tararear la canción de **Mazinger Z** o **La abeja Maya**. **Maison Ikkoku** contaba para la interpretación de estas melodías con algunos cantantes y grupos de la época que no sabemos ni quién demonios son ni tampoco sabemos si siguen cantando pero que en nuestro recuerdo quedarán inmortalizadas sus voces junto a una imagen de *Kyoko* y *Godai* cogidos de la mano mirándose a los ojos (¡qué bonito!, snif).

Openings
1. "Kanashimi yo Konnichiwa", Yuki Saito (cap. 01-23, 25-37)
2. "Alone Again (Naturally)", Gilbert O'Sullivan (cap. 24)
3. "Suki sa", Anzen Chitai (cap. 38-52)
4. "Sunny Shiny Morning", Kiyonori Matsuo (cap. 53-76)
5. "Hidamari", Kouzou Murashita (cap. 77-96)

Endings
1. "Ashita hareru ka", Takao Kisugi (cap. 01-14)
2. "Ci-ne-ma", Picasso (cap. 15-23,25-33) (*NdL: Canción particularmente buena*)
3. "Get Down", Gilbert O'Sullivan (cap. 24)
4. "Fantasy", Picasso (cap. 34-52)
5. "Sayonara no Dessan", Picasso (cap. 53-76)
6. "Begin the Night", Picasso (cap. 77-96)

Llegamos al final del camino

Las puertas de los apartamentos Ikkoku se abren para daros la bienvenida. ¿Tendréis el valor de convivir con unos vecinos borrachos y tan chafarderos?

Jaime "Thorin" Munuera
Marta "Tinuviel" Munuera



Please Save My Earth

Cuando los sueños significan mucho más

Please save my earth se ha convertido por mérito propio en un manganime de culto, así que vamos a ver las distintas opciones para conseguirlo (aparte, claro, de comprar las ediciones españolas).

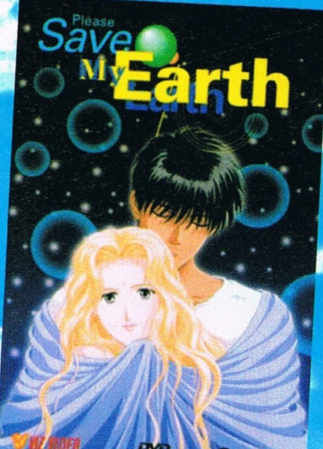
El sueño en sí

Please save my earth es un manga nacido de la autora *Saki Hiwatari*. Fue publicado por primera vez en Japón por Hakusensha, en su revista Hana to yume, entre los años 1987 y 1994, alcanzando un considerable éxito y una extensión de 21 tomos recopilatorios. Aunque popularmente es considerado un shôjo, resulta bastante difícil encasillar esta ecléctica concepción de un manga, cuyo mayor atractivo reside en la forma tan especial que tiene la autora de mezclar los distintos y muy atractivos pilares de la historia. Su dibujo es correcto, nada prodigioso, pero afable, que mucha gente compara con el de **Kimagure Orange Road** (*NdL: ¡Herejes, a la hoguera todos! Insultar así algo sagrado como* ***KOR****...*).

Entre 1993 y 1994 se creó una serie de OVAs de extraordinaria calidad, seis en total, en las que tanto la animación como el dibujo son acordes con la maestría del guión. Dirigidas y guionizadas por *Kazuo Yamazaki*, con diseños y animación de *Takayuki Goto* y *Yuji Ikeada*, y mención especial a su música, creada por *Hajime Mizoguchi* contando con colaboraciones de la conocida *Yoko Kanno*, y con la que creó un buen número de motivos melódicos que con un tinte melancólico le van como anillo al dedo a este anime. Lamentablemente las OVAs creadas no abarcan toda la historia que ocupa el manga, ya que la duración de cada una de ellas es de tan sólo 30 minutos. Aun así, si sois seguidores de este manga y además os gusta el anime, estas OVAs se convierten en un *"must have"* que desde aquí os recomiendo. Hasta la fecha, no disponemos de una edición oficial en España de las mismas, ni parece ser que alguien vaya a mostrar interés por traérnosla. El único modo de conseguirlas sería pues recurriendo a la importación.

En USA están editadas las seis en un mismo DVD, eso sí, audio sólo en japonés e inglés, convirtiéndose ésta en una opción interesante para aquellos a los que el idioma no les suponga una gran traba.

En Japón están recogidas en cuatro volúmenes, cada uno de ellos al precio que cuesta el único DVD americano (unos 25 euros). Así que esta opción no es muy aconsejable, ya que ni siquiera incluye el audio o los subtítulos en inglés. Y lo único que podría encandilar a los más fanáticos de la serie es la edición especial que, también en Japón, se editó en DVD, con muchos vídeos musicales, entrevistas, el *making of*, etc.



Cuando siete son catorce

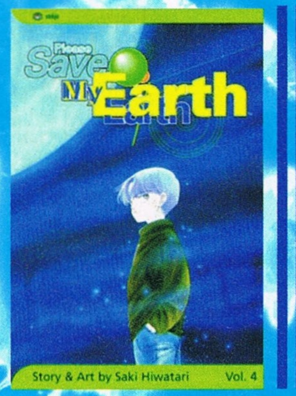
Siete son los protagonistas, que son catorce si contamos con la doble vida de cada uno de ellos en... ¿Sus sueños?

Alice, una pacífica chica que posee la virtud de entender los sentimientos de plantas y animales, verá cómo su insulsa vida da un giro radical cuando su familia se muda a Tokio y comienza las clases en su nuevo instituto. Una mañana, mientras acompañaba a unas camelias en el patio, sorprende por casualidad lo que parece una discusión amorosa entre una pareja de chicos. *Alice* disculpa su aparición y desaparece inmediatamente. Más tarde, al acompañar a su joven vecino *Rin* al zoo, se vuelve a cruzar con ellos, que le explican que desde hace tiempo los dos tiene los mismos sueños, pero desde distintos puntos de vista; ven a 7 personas que viven en una especie de laboratorio espacial y se dedican a observar la tierra. Desde entonces todos los días quedan para comentar lo que han soñado la noche anterior. *Alice*, perpleja por lo que escucha, se interesa por sus historias y para colmo empieza a soñar que ella es otra de las siete personas dentro de sus sueños. Al final entre los tres decidirán buscar en Tokio a las demás personas que los comparten. ¿Lo conseguirán? No serán pocas las sorpresas ni los giros argumentales de esta historia, perfectamente construida, que irá seduciendo sutilmente al lector.

En España fue Mangaline quien empezó a editar la serie en formato tomo, pero por problemas con Otakuland detuvo su edición en el volumen 7, siendo ahora cuando parece que la cosa se retoma por fin. Y para los más impacientes decir que, también en USA, el manga está siendo editado y perfectamente disponible para ser importado.

Sin más, ahora os toca decidir a vosotros.

Vicente Ramírez



Please Save My Earth
(6 OVAs)

Origen: Japón-USA
Zona: 2-1
Color: NTSC
Audio disponible: Versión original japonesa (mono digital) / Japonñes e inglés
Subtítulos: Ninguno / inglés
Precio: 25€ por DVD
Una vía fiable para conseguirlas:
www.animenation.com
www.cdjapan.co.jp

Samurai Champloo

Los samurai ya no son niños

Sí, no son niños, y lo digo así de claro. Rurouni Kenshin y similares son cosas del pasado. Abrid los ojos a lo último de Japón y de *Shinichiro Watanabe* (famoso por "nimiedades" como Cowboy Bebop o los cortos de Animatrix). Y es último, último, porque no ha terminado todavía (de hecho, para cuando estéis leyendo estas líneas, deberían de haber salido como mucho unos 10-12 capítulos en Japón).

Cuando menos, la serie es verdaderamente impactante. *Watanabe* no se ha cortado un pelo al pasarse al género histórico japonés, ya lo avisa en el inicio ("Esta historia es ficticia y no coincide con la verdadera, así que deja de quejarte y mira la pantalla"). Situado en medio de las guerras internas japonesas, aunque sin ahondar en política, *Watanabe* ha reflejado toda la oscuridad de aquellos tiempos donde era raro que un hombre llegase a viejo si llevaba una espada. Clanes enfrentados entre sí, burdeles, yakuza, asesinos... Todo lo que la gente no suele ver (bueno, al menos en el anime, ya que en el manga tenemos cosas como **Vagabond**, **La Espada del Inmortal**...).

En este torbellino de guerras, venganzas, seres oscuros y demás escoria, nos encontramos a tres personas cuyo destino parece unido (para su desgracia). Tenemos a un vagabundo medio loco con un estilo de lucha completamente particular y a un samurai caído en desgracia completamente estoico, ambos a punto de morir por rebelarse contra el señor de la prefectura. Sin embargo, una muchacha normal y corriente los salva, a cambio de que ambos prometan ayudarle a buscar un samurai que huele como los girasoles.

¿No tiene sentido, verdad? Bueno, aquí nada es lo que parece. Recordadlo...

Pasando revista

Mugen: Un simple vagabundo. Irascible, ignora los estratos sociales, prácticamente todo lo que le importa es comer, no posee paciencia, no tiene modales... Vamos, un hombre verdaderamente asqueroso. Su aspecto físico es muy similar al de *Spike Spiegel* de **Cowboy Bebop**, lo que le da un aire bastante curioso (sin embargo, suple la melancolía de *Spike* con una locura bastante irritante). Su estilo de lucha es simplemente caótico: pelea de forma bastante salvaje, mezclando su forma de esgrimir la espada con lo que podría parecer cappoeira o break-dance, con paradas completamente imposibles e impredecibles, lo que le da un aspecto muy extraño.

Jin: Un "samurai negro", según la gente que lo ve. Serio, calmado, pausado, medita las cosas y habla muy poco, aunque esconde una fuerte personalidad debajo de toda esa calma. Es el opuesto de *Mugen*, en casi todo, aunque sigue siendo un hombre tan oscuro como el otro. Su forma de luchar también es completamente opuesta: calmada, silenciosa, pero también directa, ya que puede matar a varios de sus adversarios con pocos movimientos.

Fuu: El catalizador de los otros dos. Una muchacha joven, dulce, con sentimientos, pero con un temperamento capaz de rivalizar con *Akane Tendo*. Una chica pobre, sin familia, pero muy alegre. Busca de forma casi desesperada a un samurai, del que la única pista que tiene es "que huele como los girasoles", y con esa pista ha hecho que *Mugen* y *Jin* la acompañen (aparte de que, sin ella de por medio, probablemente acabarían intentando matarse el uno al otro)



¿Y qué tiene de especial?

Es una pregunta difícil de responder. Sobre todo, la música. Y sí, he dicho la música porque es muchísimo más importante de lo que parece. La música marca TODO el capítulo (algo así como la música en **Zatoichi** de *Takeshi Kitano*, si buscamos una comparación), todas las escenas, las peleas, los movimientos... Y no es precisamente música tradicional, sino que puede ser perfectamente música rápida, rap (el propio opening de la serie es un rap, rompiendo con todos los moldes) o lo que apetezca. Es oscura, bastante oscura, pero tiene sus momentos de humor. No para un segundo, te cambia los esquemas de un momento al siguiente... Sencillamente, es adictiva, muy adictiva. Lo malo es que, como siempre, os tocará recurrir a los fansubs (y ya sabemos que eso no se puede hacer porque es malo, feo e ilegal).

Lord Graywords

Howl's moving castle

El castillo de Miyazaki

¿Sobre qué versa la nueva película de Hayao Miyazaki? Seguramente ya conocéis el título del nuevo proyecto del director de La princesa Mononoke e incluso ya habréis podido disfrutar del trailer de Howl's moving castle, pero a lo mejor muchos no sabéis que la película se basa en un libro de una escritora inglesa. Minami os explica algo más sobre él.

El libro

Howl's moving castle es el título del libro escrito en 1986 por la escritora *Diana Wynne Jones*, autora de una treintena de novelas que versan en su mayoría sobre mundos imaginarios y fantásticos propios de los cuentos de hadas repletos de magos, ogros, alfombras mágicas o castillos voladores. Entre sus obras encontramos un par de sagas tituladas **The worlds of Chrestomancy** y **The Dalemark Quartet**, además de una, por así llamarla, secuela de **Howl's moving castle** llamada **Castle in the air**.

Diana Wynne Jones nos presenta en **Howl's moving castle** un mundo repleto de magia con unos toques de humor y romanticismo. Una lectura amena con unos personajes con los que no es difícil encariñarse. En Japón el libro ha sido publicado por Tokuma Shoten bajo el título **The Wizard Howl and the Fire Demon**, pero en nuestro país todavía no ha sido publicado aunque puede conseguirse en alguna librería especializada la edición inglesa.

Adentrémonos en el argumento. *Sophie Hatter* vive en la ciudad de Market Chipping en el país de Ingary. Su vida transcurre de forma aburrida y su futuro no parece demasiado prometedor: Al ser la mayor de tres hermanas se ve el resto de su vida trabajando en el negocio familiar, una tienda de sombreros. Tras la muerte de su padre, su madrasta *Fanny* envía a sus dos hermanas *Lettie* y *Marta* a trabajar fuera de casa como aprendices mientras que *Sophie* sigue fabricando sombreros. Un día recibe la inesperada visita de la *Bruja de la Basura*. Se ve que el éxito de los sombreros de *Sophie* ha llegado a oídos de la bruja y parece estar muy enfadada por la competencia que esto supone, cosa que la chica no acaba de entender. La malvada bruja lanza sobre *Sophie* un hechizo convirtiéndola en una anciana. Es entonces cuando decide marcharse de casa y el primer lugar al que se le ocurre encaminarse es al castillo del hechicero *Howl*.

De forma misteriosa, de un día para otro apareció en los alrededores de Market Chipping un extraño castillo (el castillo se desplaza de un lugar a otro y sus puertas se abren a distintos lugares) donde se dice que habita un terrible hechicero que secuestra a las doncellas para devorar su corazón. Si ése es el problema, *Sophie* confía en que su nueva apariencia pueda servirle para entrar en el castillo de *Howl* y conseguir de alguna manera acabar con su hechizo. Allí conoce a *Michael*, el joven aprendiz de *Howl*, y a *Calcifer*, un espíritu del fuego que también parece encontrarse bajo un hechizo tras un pacto con *Howl*. *Sophie* acuerda con *Calcifer* ayudarle con su problema si ella le ayuda con el suyo. Es así como la anciana decide quedarse en el castillo con la excusa de realizar las tareas del hogar para desgracia de *Howl*, pues el presumido hechicero y *Sophie* se llevan como el perro y el gato. *Howl* se pasa el día cuidando de su aspecto físico y flirteando por los alrededores. Y después *Michael* y *Calcifer* se las tienen que ver con alguna que otra tía o madre enfadada que va a pedirle cuentas a *Howl*. A *Sophie* esto no le gusta ni un pelo y más si su hermana *Lettie* se convierte en la nueva víctima del hechicero.

La película

En otoño está previsto el estreno de la versión animada que *Miyazaki* está dirigiendo después de que el director seleccionado para llevar adelante el proyecto, *Mamoru Hosoda*, abandonase de forma precipitada la película. *Miyazaki* ha contado con alguno de sus colaboradores habituales como *Kastsuya Kondo* (**Nikki, la apréndiz de bruja**) o *Joe Hisaishi* en la banda sonora. Quizás es del tema musical del que tenemos una idea más precisa tras la aparición del **Image Album** (*Hisaishi* realiza siempre unas primeras composiciones basándose en bocetos y notas que *Miyazaki* le escribe). Tras la audición del CD notamos una clara influencia en algunas piezas de las composiciones para cuentos de los clásicos rusos. Además sabemos que el tema principal de la película es un tema de *Yumi Kimura* (autora también del tema **Istumo Nando Demo** de **El viaje de Chihiro**). *Miyazaki* escuchó **Sekai no Yakusoku** (The promise of the world) que *Kimura* grabó para uno de sus discos y decidió utilizarlo en **Howl's moving castle**.
El doblaje es otro los aspectos que ya conocemos con exactitud. La actriz *Chieko Baisho* prestará su voz al personaje de *Sophie*, *Takuya Kimura* será *Howl* y *Akihiro Miwa* interpretará a la bruja (había sido la voz de *Moro* en **La princesa Mononoke**).

La espera se hace larga

¿Serán la adaptación de *Miyazaki* y el guión de *Reiko Yoshida* fieles al libro de *Diana Wynne Jones*? Leyendo el libro uno se imagina con facilidad los dibujos de *Miyazaki* y el estilo del director puede encajar perfectamente. Tras un retraso en la producción, este otoño **Howl's moving castle** llegará a las pantallas niponas y poco después lo hará en el resto del mundo (en Francia ya se anuncia su estreno para diciembre y no dudamos que el estreno no se demore como en otras ocasiones tras el éxito internacional de **El viaje de Chihiro**) y el interrogante será desvelado. La espera valdrá la pena.

Marta "Tinuviel" Munuera



Las traducciones de los nombres pueden diferir posteriormente a los que finalmente aparezcan en la versión española de la película.

Buffy, cazadora de vampiros

No sólo una serie, un universo entero

En cada generación nace una Cazadora, una chica que es la Elegida, una joven con la fuerza y el poder suficiente para combatir a los vampiros. Y la Elegida ahora es *Buffy, Cazadora de vampiros*.

Tras el éxito obtenido en nuestro país por esta serie, distintas empresas han decidido traernos sus productos y ahora, tras los videojuegos y las novelas, le llega el turno a los cómics, de lo que se encarga la editorial Recerca.

Los inicios

Joss Whedon es conocido por haber sido el guionista de **Alien Resurrection**, además de haber trabajado en películas de animación como **Toy Story**, **Titan A.E.** o **Atlantis**. Pero es en el año 1992 cuando decide lanzar a la gran pantalla una película de vampiros: **Buffy, Cazavampiros**, con la que cambia el tópico de las pelis de vampiros al poner como prota a una rubia y tontorrona *Kristy Swanson*. Ésta interpreta el papel de una joven animadora que descubre sus poderes como cazadora de vampiros. Le acompañan en el reparto *Donald Sutherland* como su vigilante *Merrick* y el rebelde *Luke Perry* como *Pike*, aunque la película es bastante mala. Lo que nadie podía imaginarse era que detrás de esta cutre-peli vendría una saga de tanto éxito.

En 1995 *Joss Whedon* decide seguir con su sueño de hacer una buena historia de vampiros y le presenta la idea a Warner Bros, pero esta vez en formato de serie televisiva, y así **Buffy, cazadora de vampiros** logra un gran éxito en su primera emisión en el año 1997. Para el papel protagonista se decidió coger a una nueva y atractiva *Buffy Summers: Sarah Michelle Gellar*, papel que la lanza al estrellato. Debemos destacar además el hecho de que con los protagonistas *Whedom* utiliza el género con el que los nipones han logrado numerosos éxitos: el *"Sentai"*: grupo de amigos con diferentes cualidades, pasiones e intereses, que hacen que el público tenga siempre un personaje con el que identificarse.

Un argumento de ultratumba

Con un total de siete temporadas, la historia cuenta las aventuras de *Buffy Summers*, estudiante de instituto algo alocada y rebelde que ve cómo su vida cambia tras conocer su destino como Cazadora. Ésta se traslada de Los Ángeles a Sunnydale con su madre *Joyce* (*Kristine Sutherland*), pero esta ciudad no es normal, ya que en sus calles se esconde un mundo de seres malignos y diabólicos: los vampiros y demás criaturas malignas de la noche como hombres lobo, demonios, e incluso un terminator parecido a *Frankestein*. Y esto ocurre porque el pueblo se encuentra situado encima de una boca del infierno (algo así como una boca de metro de demonios). *Buffy*, ayudada por su nuevo vigilante *Giles* (*Anthony Stewart Head*) y sus amigos, una bruja llamada *Willow* (*Alyson Hannigan*) y *Xander* (*Nicholas Brendon*), deberán luchar contra los temibles vampiros, demonios, soldados con sobredosis de **Rambo** y demás entidades. Si incluimos una relación amorosa entre la joven y *Angel* (*David Boreanaz*), un vampiro con alma con el que no puede llegar a culminar su relación debido a una maldición, y *Spike*, un malvado vampiro algo juerguista que termina enamorándose de *Buffy*, el éxito está brindado. Conforme va avanzando la historia,



el argumento se va complicando, con más enemigos, nuevos protagonistas y variadas relaciones sentimentales.

Buffy cazadora de vampiros llega a su fin en el año 2003 con su séptima temporada, emitida en el canal UPN debido a un cambio de cadena.

Los productos. Los cómics

Como suele suceder, la serie fue dejando un rastro de frutos en forma de figuras, cómics, novelas y videojuegos. Incluso se ha realizado una serie de dibujos animados por *Eric Wigth*, de estética y argumento más infantil para ampliar el público a los niños. Algunos de estos productos han logrado llegar a nuestro país, como los videojuegos para las diversas plataformas que existen, siendo el de mayor éxito **Chaos Bleed** de las consolas Playstation 2, Game Cube y Xbox, situado entre dos capítulos de la serie y donde podemos adoptar el papel de cualquiera de los protagonistas de la misma, incluido a *Spike*, *Faith* e incluso al simpático *Jonathan*.

Y ahora, tras la publicación en nuestro país de las novelas de *Buffy*, le toca el turno a los cómics de mano de la editorial Recerca que, tras una serie de problemas, comenzará su publicación a primeros de julio. La editorial original es Dark Horse, de Estados Unidos, y comenzó a publicar las distintas historias de la saga donde cabe destacar **The Origin**, cómic que tiene como autores a *Chris Golden, Dan Brereton*, y *Joe Bennett* y que centra el argumento en la historia original de la película de *Joss Whedon*; la saga **Spike y Dru**, con el mismísimo *James Master (Spike)* como autor de la misma junto a *Chris Golden*, *Ryan Sook* y *Eric Powell* y que narra la historia de los dos vampiros más sangrientos de la historia desde el año 1900 en China hasta Río en 1999; **Oz** por *Chris Golden* y *Logan Lubera*, que se centra en el joven hombre lobo tras su huida de Sunnydale y cuya historia no aparece en la serie; **Willow y Tara** con *Amber Benson* (*Tara* en la serie) como autora junto a *Chris Golden*, *Terry Moore*, *Andi Watson* y que cuenta la historia de ambas mujeres; **Chaos Bleed** con los guionistas del videojuego de mismo nombre, *Chris Golden* y *Tom Sniegoski* como guionistas o **Tales of the Slayers**, con el propio *Joss Whedon* como autor junto a *Tim Sale*, *Gene Colan* y *Craig Russell* entre otros, para dar vida a las Cazadoras que existieron antes que *Buffy*; entre muchísimas otras historias con un gran dibujo y un interesantísimo argumento. Además existen los cómics de *Angel*, con la historia de este vampiro con corazón de niño.

Con estos cómics que acompañan a la emisión de una serie o película se pretende ampliar el sector del cómic para abarcar tanto a los lectores habituales de éstos como a los que nunca han abierto uno. Una gran apuesta que viene siendo pedida a las editoriales desde hace tiempo, y que por fin la editorial Recerca ha satisfecho escuchando los gritos desesperados de los fans de esta serie y de los lectores de cómic en general.

Eva R. Evrard y Rafa del Río



SLUT GIRL

Unas chicas de lo más insaciable

LA ÚLTIMA NOVEDAD DE LA CÚPULA DENTRO DE SU COLECCIÓN KISS MANGA NOS PRESENTA A SAYOKO BIZEN, UNA MUJER INTELIGENTE, MANIPULADORA, QUE ESTÁ PARA COMÉRSELA PERO A LA VEZ ENDEUDADA HASTA LAS CEJAS Y QUE COMPLICA LA EXISTENCIA DE TODO AQUEL QUE SE CRUZA EN SU CAMINO. EL PERSONAJE AL QUE LE TOCA SUFRIRLA Y DISFRUTARLA CASI A PARTES IGUALES ES UN CHICO LLAMADO SATORU, ANSIOSO POR ESTRENARSE SIN TENER QUE RECURRIR AL "CINCO CONTRA UNO" Y AL QUE LA APARICIÓN DE SAYOKO UNAS VECES LE PARECERÁ UN SUEÑO Y OTRAS UNA PESADILLA.

Este hentai que La Cúpula nos sirve en cuatro entregas empieza situándonos en la empresa donde desde hace poco *Sayoko* trabaja de oficinista. Nos encontramos como jefe al hijo del presidente, un gordo inútil y sobra decir que enchufado, que como perfecto incapaz que es le endosa todo el trabajo a nuestra explosiva protagonista, que tiene como "virtudes" su gusto por el lujo, la ropa cara y la buena vida, si bien su actual empleo no es que colme precisamente sus expectativas, pero de algo hay que comer. Ya nos iremos enterando de que *Sayoko* no se caracteriza por tener trabajos muy estables, lo que sirve al autor para introducir un tema serio como es el de la precariedad laboral en Japón. Como veis no se diferencia mucho de la situación española. Nuestra protagonista, como no puede ser menos, luce unos modelitos de lo más provocativo. Digamos que su ropa enseña más que cubre y es, como indica el título, una "tía guarra" con una desmedida afición al sexo.

UN BELLEZÓN ACOSADO POR LAS DEUDAS

El jefe de *Sayoko* emplea su considerable tiempo libre en tener relaciones sexuales en su despacho con otra empleada, *Michi Higo*, una auténtica *trepa* que quiere el ascenso y el dinero fáciles. Mas como el tipo es insaciable también quiere beneficiarse a *Sayoko*, pero cuando se le está echando encima tras haberle quitado la ropa con increíble habilidad, aparece *Michi* que monta en cólera, más que nada porque ve peligrar su fuente de ingresos. La pelea la aprovecha *Sayoko* para conectar la *webcam* interna de la empresa antes de poner pies en polvorosa. La posterior "reunión" entre *Michi* y el jefe se convierte en una sesión gratuita de "porno online" que presencian todos los empleados, incluido el presidente. Como esto no hay quien lo salve, el buen señor no sólo despide a *Michi* sino también a su hijo. *Sayoko* no se libra y también acaba de patitas en la calle.

Satoru tiene veinte años, se acaba de mudar a Tokio y reside en un minúsculo cuchitril. Harto de hacerse pajas, llama a lo que cree el anuncio de un servicio de chicas de compañía.

Un bellezón acosado por las deudas



Y quien aparece para satisfacer sus deseos no es otra que *Sayoko*. Tras hacerse ilusiones -y "manolas" para relajarse mientras espera- pensando en que se va a poner morado, llega el chasco, porque en realidad lo que el anuncio vende es un aparato de relajación por ondas mentales. No preguntéis cómo es posible, pero el caso es que *Sayoko* se compadece del "pobre" *Satoru* y le ofrece exactamente lo que deseaba, entre otras cosas porque ella también tenía ganas de marcha. El chico está que no se lo cree: toda una diosa sólo para él. Pero esto le volverá a costar el empleo a la muchachita. Tan es así que, acosada por las deudas y sin tener donde caerse muerta, *Sayoko* volverá a las pocas horas al apartamento de *Satoru* pero para quedarse: a cambio de dejar que se quede, le ofrece poder disponer de ella cuando quiera. En principio parece un buen trato, ¿verdad?

DOSIS DE SEXO DE TODOS LOS COLORES

Eso sí, el prometedor acuerdo también deparará aspectos negativos a *Satoru*: cada vez que aparece, *Sayoko* le hace una auténtica sangría en su cuenta corriente y encima le da de hostias hasta en el carné de identidad: sobre todo enérgicas patadas y golpes en la cabeza con lo primero que tenga a mano. Y es que la chica es muy dominadora, lo tiene a veces como un auténtico esclavo y sobre todo se gasta un genio de mil demonios.

Este manga hentai creado por *Isutoshi* tiene muchísimas dosis de sexo de todos los colores: por detrás, por delante, alguna que otra mamada... Además, el diámetro pectoral de *Sayoko* y sus amigas, que irán apareciendo en los sucesivos capítulos, es realmente considerable. Esos son los momentos de mayor disfrute para *Satoru*, que jamás soñó con verse en una semejante, si bien acaba agotado tras cada encuentro con estas exuberantes mujeres.

En concreto serán tres bellezones más. *Neena* es una rubia australiana de quitar el hipo, tan insaciable como *Sayoko*. *Takako Tosa* es una dura motera, tercer dan y cinturón negro de karate. *Sayoko* hundió hace dos años su flamante empresa tecnológica y cree que además le robó al novio. Como en ese periodo no ha tenido sexo, agarra por banda a *Satoru*, de pelín mojigata se vuelve una ninfómana insaciable y deja al muchacho agotado.

Este pasaje nos deja las interesantes revelaciones que *Takako* le hace a *Satoru*: en su búsqueda de *Sayoko*, las personas que se han cruzado con ella sólo pueden darle referencias del tiempo en que la trataron, jamás de su pasado, y siempre había desaparecido al poco tiempo sin dejar rastro. De modo que es muy extraño que haya vuelto una y otra vez a casa de *Satoru*.

La tercera es *Emi Tanba*, una enfermera que se "trabaja" a los doctores más que otra cosa y que tiene sexo con *Satoru* en un callejón a cambio de algo de dinero con el que comprarse un carísimo vestido. En la única historia que no tiene a *Satoru* como depositario de las bondades femeninas, *Sayoko* se liga a dos maromos de campeonato en un bar, pero le taladran el trasero de tal manera que decide vengarse de ellos drogándolos y metiéndoles sendos consoladores por el mismo sitio. Lo que queda claro en dicho episodio es que *Sayoko* es tremendamente vengativa, y cuando reconoce lo mal que lo ha pasado es la única vez que deja asomar un atisbo de sensibilidad.

Como *Sayoko* sigue cargando con una enorme deuda, recluta a las otras tres chicas para poner en práctica una revolucionaria idea comercial que la permita a ella salir del atolladero, a *Takako* tres cuartos de lo mismo y a *Neena* y *Emi* cumplir sus sueños. Al cabo de varios meses de ausencia, cuando las cuatro vuelven al piso la arriesgada operación de *Sayoko* parece haber tenido éxito y están forradas.

A veces no queda claro si la cara de *Satoru* refleja placer o sufrimiento, y como *Sayoko* alguna que otra perrería sí que le hace, uno no sabe si sentir lástima de él por cómo lo exprimen o envidia, aunque más bien es esto último. No nos encontramos con censura, y sí con escenas muy explícitas. Y si *Sayoko* no te gusta, también tienes a *Neena*, *Takako* o *Emi* que ya sería raro que no te gustara alguna. La obra tiene quizá demasiadas dosis de sexo -lógico, ¿no?-, es bastante divertida y al final se te puede hacer corta.

Jorge Sánchez



FICHA TÉCNICA

SLUT GIRL DE ISUTOSHI
LA CÚPULA
COLECCIÓN KISS MANGA
MINISERIE DE CUATRO
CÓMIC BOOKS
B/N 52 PÁGINAS
PRECIO 2,95

HARRY POTTER

Y el prisionero de Azkaban

"¡Lumus! Juro solemnemente que mis intenciones no son buenas"

¡No, esta no es la sección fija de Harry Potter! (¿Ha colado la indirecta?). NdL: Vale, vale, me doy por aludido, lo dejo en manos de los lectores...



Tras el viaje a Londres para poder ver la película, ser víctimas del sablazo que te pegan en el Odeon de Leicester Square (¡por una mísera entrada te cobran casi veinte euros!) y comprobar, después de pagar ese dineral, que el interior es lo más hortera en decoración que te puedas imaginar (tapicería de piel de leopardo y las luces rojas). Al fin pudimos ver la tercera entrega de las aventuras del niño mago en **Harry Potter y el prisionero de Azkaban**, y siguiendo el rastro de *Sirius Black* de vuelta a España, nos encontramos dos semanas después con su estreno en nuestras tierras. Así que sin más rodeos vamos a meternos de lleno en la que es, sin ninguna duda, la verdadera primera película de *Harry Potter*.

Del papel al celuloide...

Desde el primer momento en que observamos a través de la ventana a *Harry* haciendo sus deberes ya no podemos escapar del encanto de la película hasta la frase final. Y, ¿Qué podemos encontrar de nuevo en esta entrega? Un autobús que supera los límites de velocidad, nuevos profesores, unos queridos y otros... Digamos que rarillos (hablemos de la profesora *Trelawney*), un director que parece nuevo, un gato patizambo, un hipogrifo, nuevos hechizos, dementores, un asesino que anda suelto, y mucha, mucha magia para dar y tomar. Ah, y el tiempo, no olvidéis el tiempo...

Para el deleite de los fans, observamos escenas divertidas, llegando a la ironía con frases de personajes tan poco graciosos como *Snape* (a *Sirius* y *Lupin*: *"parecéis un matrimonio rancio"*). Vemos cómo los personajes se sueltan más, evolucionando y huyendo de la anterior rigidez. A pesar de no poder arrancar ni una lagrimilla de *Harry* cuando se supone que está llorando, observamos cómo se centran más en sus reacciones, y eso hace que ya no se concentren en la importancia del entorno. Roces, abrazos, cogidas de mano, puñetazos, discusiones... Sí, lo que todo aficionado quiere.

De todas maneras, no hay que ser tan magnánimos, así que vamos a criticar:

La película en sí discurre de forma vertiginosa, ya desde un principio los sucesos van ocurriendo tan rápidos que sin darte cuenta hemos llegado a mitad del curso. Pero lo principal es que, comparando con el tercer libro de *J.K Rowling*, observamos que faltan muchísimos datos y que han cambiado otros tantos.

La historia de los merodeadores no se trata en absoluto, no sabes exactamente quién era quién, aunque por datos que te dan en la película se tendrían que adivinar (relativamente, claro, porque realmente alguien que no haya leído el libro difícilmente va a relacionar los nombres del mapa del merodeador con personajes de dicha peli). A muchos fans de este cuarteto les decepcionará esa falta en la película. No se desarrollan los partidos de *quidditch*, y era en este año cuando por fin consiguen la copa (claro que en realidad en las dos películas anteriores daba la impresión de que la ganaban cuando no lo hacían). Tampoco vemos a los tres chicos enterándose de quién es *Black* porque no pueden entrar en *"Las tres escobas"*, cuando en el libro sí que pueden (pero hay que recordar que la película tiene que verse en Yankilandia y, ¡¡Por diox, niños en un bar!!). Y por ejemplo, otra de las grandes diferencias con el libro es que es *Harry* quien descubre a *Peter Pettigrew* en el mapa y no *Lupin* (hablando de lo cual, ¿sale en algún momento en la peli cómo descubre *Sirius* la existencia de *Peter*?).



También la alteración de los sucesos para que encajen, como la aparición de la *Saeta de Fuego*. En el libro es un regalo que *Harry* recibe en Navidad, pero en la película la recibe al final del curso, sin carta pero con unas plumas como indirecta.

O la ausencia de la conversación final entre *Harry* y *Dumbledore*. En los libros siempre hay una conversación, entre ambos personajes, de la que sacamos conclusiones importantes y que en las dos anteriores entregas sí que veíamos. En cambio en la tercera película se le da el relevo a *Sirius* y finalmente a *Remus*, restando importancia al director del colegio.

Y así, muchos más cambios como frases que cambian de protagonista o conversaciones que no existen en el libro (pero que en su defensa hay que decir, que enternecen).

Así que una recomendación: aquellos fanáticos del libro que odian que cambien o eliminen cosas, antes de ver la película que cambien el chip, pues no van a ver una adaptación fiel, como se hicieron en las anteriores; eso sí, si buscáis el verdadero espíritu de la magia de *Harry Potter*, esta película os sorprenderá.

La magia de Cuarón

¿Y quién es el responsable de que esta película haya acabado así? Bueno, a estas alturas ya lo sabréis, *Alfonso Cuarón*. El director mexicano de esta entrega ha conseguido mostrar al espectador de lo que en verdad trata el mundo de los libros de *Harry Potter*.

La libertad que le fue concedida por la autora de los libros, sólo con la restricción de que permaneciese la esencia de la saga, hizo que el director se frotara las manos, cogiera a los actores, y los sometiese a la visión que él tenía de lo que debía ser esta película.

Un ambiente mucho más oscuro del que estamos acostumbrados a ver en las películas de la saga, un toque muy personal a la hora de hacer los encuadres, el continuo movimiento de la cámara que hace que nos parezcan los espacios mucho más grandes. Al igual que emplea estos movimientos para las situaciones en las que aparece de golpe *Hermione*, muy ingenioso.

Juega con los espejos, con las ventanas, con el agua... Para captar imágenes y llevar al espectador a una visión diferente de la escena. Emplea la cámara lenta, el retroceso, todo para conseguir escenas auténticamente mágicas.

Las escenas son más largas, no encontramos los cortes que había en las películas de *Chris Columbus*, unas se enlazan con las otras. También es algo nuevo el observar en una misma escena que se suceden a la vez dos o más situaciones. En un primer plano nos podemos encontrar a *Harry* y a *Sirius Black*, en un segundo a *Hermione* y *Ron* y finalmente, en un tercero, a *Lupin* y *Peter Petigrew*.

Ha incluido la ironía y un lenguaje para los alumnos que es más acorde con la edad que tienen (aunque es algo surrealista el ver a *Harry* diciendo: "*¿Qué mierda es esto?*"). Se centra más en los sentimientos de los personajes, por fin observamos una evolución de la pareja *Ron/Hermione*, tan abandonada en las anteriores entregas (aunque cabe decir que casi, casi tenemos un trío XD). Aunque claro, en realidad es lógico, ya que en los libros los primeros atisbos reales de dicha relación no llegan hasta la cuarta entrega.

Otra curiosidad que aplicó *Cuarón* es el paso de estación en el curso, empleando el sauce boxeador y el pobre pájaro suicida. Además se añadió la presencia en la supervisión del rodaje de un ilusionista, *Paul Kieve*, quien ayudó para la realización de algunas escenas (un ejemplo sería el comedor del *Caldero Chorreante*, al ver a sus clientes hacer magia con las manos, lo cual es otro de los grandes cambios introducidos, ya que hasta ahora la magia siempre era con varita (salvo en los arranques de furia de *Harry* antes de saber que era mago)).

Y otra de las aportaciones de *Cuarón* ha sido el sexo, sexo y más sexo (lo sutil que puede llegar a ser el verbo "hacer":P). ¿Qué pasa? ¿Que ahora ya no es recomendada para menores de 18 años? Por nada del mundo, pero según el mismo director confesó, "*si congelas cualquier escena de la película podrás ver que hay sexo*" (¿Un pequeño legado de "**Y tú mamá también**"?). Y es que hay muchas escenas con insinuaciones, miradas que hablan o gestos que delatan... E incluso que pueden llevar a la confusión (¿O alguien corre cogido de la mano mientras lo persigue un hombre-lobo?).

Acompañando a esta película, cómo no, ya la conocida Banda Sonora, en las manos de *Jonh Williams*, al igual que en las anteriores. En la película encontramos la melodía que ya todos conocemos, el tema de *Hedwig* y el añadido de un coro de niños al inicio del curso, *Double Trouble*, que fue traducido en la versión española, a nuestro parecer quedó muy bien, ya que eligieron a un coro de niños españoles.

La música ayuda mucho en escenas llenas de drama, y también en otras no tan tristes. Y como nota curiosa, decir que en las últimas escenas la música va acompañada de un simulado tic-tac, dando a entender que el tiempo transcurría en el pasado.

No podemos olvidar los efectos especiales en una película en la que intentan limar cualquier detalle. Observamos un cambio en lo que había sido en la segunda el sauce boxeador, ahora digitalmente mejorado y que ha echado raíces en un lugar distinto...

La realización espectacular del hipógrifo *Buckbeak* hace que se olvide el desastre que perpetraron con el Fénix y el Basilisco. Empleando los últimos avances de los medios digitales han creado a esta criatura mágica aportándole toda la elegancia y la gracia que le caracterizan. Espectacular la escena en la que *Harry* monta sobre *Buckbeak* y recorren los terrenos de *Hogwarts*.



SIRIUS

Los *dementores*, esas fantasmagóricas criaturas, finalmente quedaron bien tras muchos quebraderos de cabeza, y es que el parecido con los Nazgûl de ESDLA es indudable, claro que es que un prototipo siniestro con capa tampoco deja demasiado a la originalidad...

Otra de las creaciones es el hombre-lobo. Qué decir, genial transformación, pero como especie de licántropo deja mucho que desear. Tras poder comparar a los hombres-lobo de **Van Helsing** o incluso **Underworld**, en **Harry Potter** a esa criatura le sobran piernas. Pero en lo que respecta a realidad, un resultado excelente, al igual que el gran perro negro, el "grim", que también fue una creación por ordenador (y se dice que homenaje a **La Historia Interminable**).

En definitiva, sumando todos los ingredientes que mezcló *Alfonso Cuarón* en su caldero, entre ellos pequeños homenajes a su querida México (como las golosinas de *Honeydukes* o las estatuas de las águilas comiéndose a serpientes), sale que **Harry Potter y el Prisionero de Azkaban** alcanza un gran resultado dejando al siguiente director el listón muy alto.

¡Anda, tu voz me suena!

No se puede hablar de lo técnico sin hablar del arte que nos ayuda a comprender las películas: el doblaje.

Pocos se toman en serio el trabajo de un doblador. Pero la verdad sea dicha, son grandes actores que prestan su voz y que algunas veces, incluso, mejoran el resultado final.

En España podemos presumir de tener una buena cantera y en **Harry Potter y el Prisionero de Azkaban** se dan cita algunas de las voces más reconocidas del país.

Vamos a empezar primero por los "peques".

El puesto de doblador de *Ron* está, como el de profesor de DCAO en Hogwarts, gafado. Y es que han ido a doblador por película. Si en la **Piedra Filosofal** fue *Ian Llombart*, y en la **Cámara Secreta** le tocó el turno a *Bruno Ramos* (que acarreó con las peores críticas), en el **Prisionero de Azkaban** la otra cara de *Ron Weasley* es *David Carrillo* que, por cierto, lo hace bastante bien.

Y del personaje con más cambios de voz nos vamos al personaje que, si bien ha mantenido a su doblador en las tres películas, ha ganado unos cuantos tonos y al principio a más de uno le costará reconocerlo. Pero sí, es *Axel Amigo*... es *Harry*.

Ya tenemos a *Harry* y a *Ron*, vamos pues a por la chica más buscada de los foros. La voz de *Hermione*. Una joven que lleva más de 60 películas dobladas y que podemos ver en **Nubes de Verano** en un pequeño papel. Hablamos de *Michelle Jenner*, que nuevamente hace un trabajo sobresaliente.

Eso sí, al que no pudimos escuchar mucho fue a *Nacho Aldeguer*, famoso por su *"A veces veo muertos"* y que pone voz a *Draco Malfoy*.

Y como los peques ya están doblados, vamos a por los mayores, a destacar:

Pere Molina, voz habitual de *Gary Oldman*, y qué podemos decir de él que no sea bueno. Como siempre le da su toque personal y hay que reconocer que *Oldman* sin *Molina* no hubiese encajado.

O *Miguel Zúñiga*, doblador de secundarios y de unas cuantas películas como narrador. En ésta da vida (más bien voz) a uno de los profesores más relevantes, *Remus Lupin*. Además, todo hay que decirlo, su voz tranquila y sosegada, relaja. Véase la parte en que le dice a *Harry* que cierre los ojos y se concentre... Incita al espectador a hacer lo mismo ;)

Otra de las habituales fue la voz de *Emma Thompson*, *Mercedes Montalá*, que también lo hizo muy bien... Vamos, como cuando *Thompson* no es una bruja desquiciada...

Asimismo, la casualidad ha querido que *Claudio López* haya doblado *a Michael Gambon* en otras películas. El hecho de que *Dumbledore* haya cambiado de actor no ha implicado, al menos en España, que nos hayan cambiado al doblador. Lo cual sin duda, se agradece.

Y como ya hemos dedicado este pequeño homenaje al doblaje (uy, un pareado), vamos a atacar a los verdaderos culpables. Sí, a ésos...

De Alohomora a Bombarda...

Sí, ahora las puertas ya no se abren con un simple *Alohomora*. Ahora hay que meter más caña y se abren a lo bestia (aunque como se trataba de salvar a *Sirius*... Aceptamos hechizo).

Y es que los niños ya no son unos niños...

Por fin *Daniel Radcliffe*, conocido ya por los restos como *Harry Potter*, empieza a transmitir algo a las cámaras. Eso sí, y como ya hemos dicho unas líneas más arriba, no cuela la escena del llanto cuando se entera de la traición de *Black* (¿y las lágrimas para quién?). Pero por lo demás, ha mejorado mucho como actor. Los momentos de rabia, los irónicos, las sonrisas... Ya empiezan a ser creíbles.

Aunque las escenas más entrañables se producen cuando está o con *David Thewlis* (*Remus Lupin*) o con *Gary Oldman* (*Sirius Black*). O las más divertidas, siempre acompañado de *Rupert Grint* (*Ronald Weasley*), que en esta película es casi un figurante más con muchas frases. Pero eso sí, no decae ni un solo momento su espíritu. Es, posiblemente, el que más se parece a su personaje. Y aunque hable poco, lo mejor son sus expresiones (atención especial al momento en que *Sirius* habla de las pulgas... La cara de *Ron* lo dice todo XD).

Pero sin duda la que se merece un gran aplauso es *Emma Watson* (la encantadora *Hermi*, ahora coqueta). De hecho la película debería titularse **Hermione Granger y el prisionero de Azkaban**. Los espectadores nos quedamos asombrados con los gritos que pegaba, los aullidos (sí, *Hermi* también aúlla), sus *"Ronald"* con ese retintín tan característico, sus burlas a la profesora de adivinación y, cómo no, su espectacular puñetazo a *Malfoy*. Eso sí, no olvidemos la frase que pasará a la historia: *"¿Así es como se me ve el pelo por detrás?"*.

Otro que también podría pasar por figurante es *Tom Felton* (*Malfoy*). Aunque la ausencia de gomina ha aumentado su chulería y lo notamos en cómo camina, cómo mira y cómo

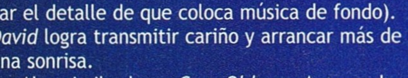
habla. Por fin tenemos al verdadero cretino de turno. Y aunque lo vemos poco, Lo bueno, si breve, dos veces bueno.

Y ya que estamos hablando de figurantes destacar a dos de ellos... O más bien, ellas. Una por no decir, no dice nada. Pero al menos ya tenemos *Parvati* (aunque no sabemos si será la misma para la cuarta película). Y la otra, aunque sólo dice una frase, lo que de verdad merece la pena son sus caras (de asco, claro) y su porte. *Genevieve Gaunt*, que da vida a *Pansy Parkinson* y, por tanto, a la chica incondicional de *Malfoy*. Su pequeña aparición es un adelanto para que cuando llegue el baile del **Cáliz de Fuego** no nos pille de sorpresa.

Y como los estudiantes ya están... Vamos a por los adultos. Actores secundarios de alto nivel.

Michael Gambon le hace un homenaje a *Richard Harris* con su acento irlandés. Pero por lo demás, el nuevo *Dumbledore* no se parece mucho al anterior. *Harris* daba vida a un director casi divino, elegante, aristocrático y al que *Harry* considera un padre protector. En esta entrega, el director de *Hogwarts* empieza a ser él de verdad. Con manchas en la ropa y de aspecto despistado. Tiene ese toque de especial locura que echábamos de menos.

Y qué decir de *Lupin* (*David Thewlis*). Profesor alegre pero con un brillo de tristeza en los ojos. Sus clases se convierten en una delicia (desta-



car el detalle de que coloca música de fondo). *David* logra transmitir cariño y arrancar más de una sonrisa.

Algo similar logra *Gary Oldman*. A pesar de que sólo sale unos minutos. En la *Casa de los Gritos*, encontramos a un *Sirius* trastornado cuya única meta es matar. De ahí, pasamos a un *Sirius* irónico que bromea sobre las pulgas, y de ahí, a una imagen paternal y protectora. Las escenas *Remus/ Harry* sólo son superadas por las de *Sirius/Harry*.

Y es que la tercera película puede presumir de actores: *Emma Thompson, Timothy Spall* (que sólo sale quince minutillos), *Alan Rickman, Maggie Smith* (aunque salga menos que *Colagusano*)... Etc. Vamos, que cuando finalicen la saga dudamos que no haya ni un solo actor inglés que no haya interpretado a algún muggle, bruja o mago.

Conclusiones previsibles, adelantos mágicos

Qué decir... Creemos que ha quedado reflejado durante todo el artículo cuál fue la opinión al salir del cine. La película nos cautivó. No es el libro, para qué nos vamos a engañar, pero tampoco es el muermazo de las dos anteriores (bueno, la primera no estuvo tan mal, es la segunda la que flojeó, igual que el libro).

Las técnicas de *Cuarón* lograron la magia que se esperaba y si bien no se profundiza en algunas partes del libro, también es verdad que los actores dejan de ser meras marionetas para convertirse y dar vida a los protagonistas de los libros. Y esta vez de verdad.

La frescura que se transmite gracias a las ironías y a los sarcasmos es, posiblemente, la verdadera magia de la película. Logrando que las conversaciones se merezcan especial mención.

Es recomendable para los que aún creen en las películas "basadas en" y no es apta para los fanáticos de **Harry Potter** (ésos a los que no puedes cambiarles ni las comas).

¿Errores? Pues sí, los hay (como en todas las películas, este mundo no es perfecto), pero son más apreciables en la versión original y aunque nos encantaría comentarlos es espacio escasea...

KATIE LEUNG (LA FUTURA CHO CHANG)



Y como ya tenéis suficiente, podéis ir al cine y opinar vosotros. Es más, si no os ha gustado podemos intercambiar conclusiones (será divertido).

Pero antes de despedirnos... Vamos a hacer un pequeño hincapié en la que será la próxima aventura de *Harry*...

La cuarta entrega ya ha empezado a rodarse bajo las órdenes del primer director inglés, *Mike Newell* (**Cuatro bodas y un funeral, La sonrisa de Mona Lisa...**). Y como en cada libro de *JK. Rowling* tenemos nuevas aventuras y nuevos personajes... Os presentamos a los actores y actrices que darán vida a algunos de ellos.

Empezando por los más conocidos, nos encontramos con *Brendan Gleeson*, que coincidió con *Daniel Radlcliffe* en **El sastre de Panamá** y al que también hemos podido ver en **Troya, Cold Mountain, Gangs of New York, 28 días después...** Etc. Este actor irlandés dará vida al nuevo profesor de DCAO, *Alastor "Ojoloco" Moody*.

La directora del instituto de magia francés, *Beauxbatons*, será interpretada por la inglesa *Frances de la Tour*, cuyo trabajo se centra más en producciones para televisión.

Y ahora vamos a por los nuevos alumnos. Encontramos al guapo de *Cedric Diggory* interpretado por el novato *Robert Pattinson*. O la encantadora *Fleur Delacour*, a la que le dará vida la actriz francesa *Clémence Poésy*. *Stanislav Yanevski*, escocés de origen yugoslavo, será el chico que beberá los vientos por *Hermione*, *Viktor Krum*. Y *Katie Leung*, también escocesa y de dieciséis años, será la que le robe el corazón a *Harry* con su efecto de mariposa, pues ella será *Cho Chang*.

Ahora nos falta averiguar quién será *Voldemort* (corre el rumor de que será *Rowan Atkinson* (*Mr. Bean* para los amigos), pero vaya usted a saber...), esperar a que salga el sexto libro (del que por cierto ya se sabe el nombre: **Harry Potter and The Half Blood Prince** (que vendría a significar, **Harry Potter y el Príncipe mestizo**)) e id tachando los días hasta noviembre de 2005, cuando se estrene la cuarta (en la que, por cierto, estaremos ;)).

"Travesura realizada. Nox"

Sassech y Mai Belda
(supervisadas por el jefe)



A PROFE DE ADIVINACIÓN

Shrek 2

¿Pero la uno no había acabado bien?

La segunda parte de Shrek llega a nuestras pantallas y ya podemos disfrutar de una de las continuaciones más esperadas del año, junto a títulos como Harry Potter y el prisionero de Azkaban o Kill Bill Vol 2.

Tras esperar más tiempo del que deberíamos y aunque algunos no esperábamos una segunda parte, ésta llega a España el 30 de Junio (aunque según rezaban todos los carteles que la anunciaban la fecha de estreno era el 2 de Julio). Las aventuras de *Shrek*, *Asno* y *Fiona* son conocidas por todos nosotros y más cuando esta peli se llevó el Óscar a la mejor película de animación. Aun así, vamos a hacer primero un breve resumen para aquellos que no recordéis la historia...

El principio...

Cuenta la leyenda que una joven princesa fue encerrada en lo alto de una torre, y esperaba, desde hacía tiempo, a que un apuesto caballero fuera a rescatarla.

La historia empieza cuando nuestro protagonista, un ogro llamado *Shrek*, tras conocer a *Asno*, un animal de lo más bocazas, decide ir, junto a éste, a rescatar a la chica para poder recuperar su hogar. Así pues, y para no alargarnos, el ogro consigue rescatarla, y tras diversos malentendidos entre ellos, *Shrek* descubre que la chica, cuando cae la noche, se convierte en ogro a causa de una maldición. De esta manera, siendo los dos ogros durante medio día, la parejita acaba junta, pero no sólo eso, sino que la chica renuncia a su vida como humana y decide vivir para siempre como un ogro (hay que tener mucho valor para hacer eso...).

Como todo esto supongo que ya lo sabéis, con este resumen que acabamos de hacer de la primera película ya tendréis más que suficiente, así que vamos a por la segunda parte (donde se puede discutir eso de "segundas partes nunca fueron buenas"), la cual os voy a contar por encima sin destriparos los mejores puntos.

Dejamos a nuestros personajes a las puertas de una esplendorosa, fantástica y dulce luna de miel al final de la primera parte. Tras un pequeño percance durante dicha luna de miel (que se ve únicamente en la edición especial en DVD (eso sí, en 3D) y que será comentado más adelante) los protagonistas regresan a su nidito de amor (donde *Asno* les "guarda" la casa).

Entonces les llega una carta procedente de los padres de *Fiona* invitándolos a pasar unos días en su reino (y de paso conocer al novio). Juntos los tres, *Shrek*, *Fiona* y *Asno* (que no se pierde una) viajan al reino de Muy Muy Lejano para conocer a los padres de ella. La sorpresa es mayúscula cuando ven "cómo" es el novio y lo mucho que ha cambiado su pequeña hija. A todo esto, el matrimonio de *Shrek* y *Fiona* ha echado a perder los planes (¿oscuros?) que tenía el padre (rey de Muy, Muy Lejano) sobre el futuro de su reino (y su idea de cómo debería ser un final feliz). Todo nos hace pensar que son los propios intereses del rey lo que le lleva a pensar así, pero cuando entra en acción el *Hada Madrina*, vemos quién se oculta tras todos los planes de conseguir el trono de Muy, Muy Lejano. Coaccionado por el *Hada Madrina*, *Harold*, el rey, contrata los servicios del *Gato con Botas* (matón profesional) para acabar con la vida de *Shrek* y que así el hijo del *Hada Madrina*, el príncipe *Encantador*, pueda casarse con *Fiona*.

Pero las cosas empiezan a ir mal cuando el *Gato con Botas* decide cambiarse de bando (momento estrella de la peli cuando el *Gato* pide a *Shrek* que le deje ir con ellos). Viendo *Shrek* que el rey no le acepta tal como es, los tres juntos se dirigen a la inmensa fábrica de pociones y hechizos del *Hada Madrina* para tomar prestada alguna poción que haga a *Shrek* gallardo y hermoso. Tras una serie de percances dentro de la fábrica consiguen dicha poción, y como es de suponer, *Shrek* y *Asno* (primero, claro) se la beben, consiguiendo *Shrek* la forma humana a la vez que *Fiona*

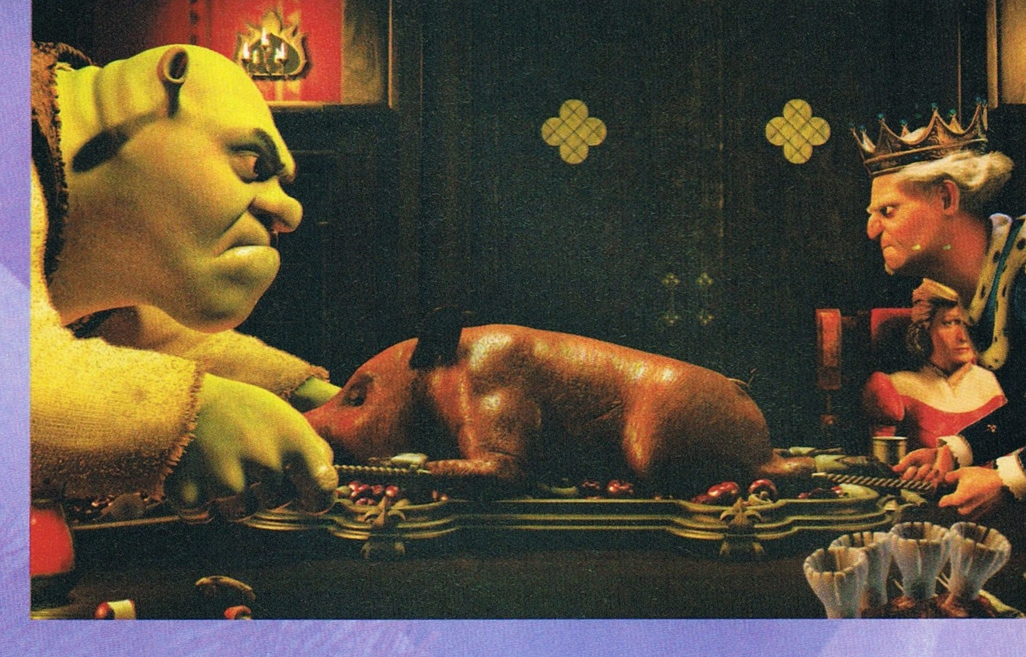


recupera la suya como efecto colateral (de *Asno* no diremos nada para no chafar chistes). *Gato*, *Shrek* y *Asno* vuelven a palacio en busca de *Fiona* y allí *Shrek* es encerrado por el *Hada Madrina*, mientras que *Encantador* es presentado como *Shrek* en su lugar a pesar del mosqueo de *Fiona* que no cree que aquel tipo tan refinado y cursi sea su esposo.

Entonces entra en acción un grupo olvidado por todos: La banda compuesta por *Pinocho*, el hombre de Jengibre, las musarañas, los tres cerditos, el lobo feroz y el resto de personajes, que marchan hasta la torre donde están encerrados nuestros protagonistas para rescatarlos (cosa que no se logrará sin esfuerzo, claro).

El final es predecible y por ello no os contaré nada más porque a pesar de ser imaginable habrá algunas sorpresas (de hecho, os recomendamos que os quedéis un rato a ver los títulos de crédito al final, "por si acaso").

Esto es a grandes rasgos todo el argumento de la película, aunque obviamente no se pueden contar los chistes ni las muchísimas referencias y parodias que hay hacia otros filmes.



Aspectos técnicos y otras cosas

La animación, como en la anterior película, viene de parte de DreamWorks y es notablemente buena, y las voces de los personajes mantienen los de la anterior entrega. Así en el reparto encontramos a *Mike Mayers* como *Shrek*, a *Cameron Diaz* como *Fiona*, a *Eddy Murphy* como *Asno* y en la nueva incorporación tenemos a *Antonio Banderas* como el *Gato con Botas*. Añadiendo aquí que ha sido el propio Banderas quien se ha doblado a sí mismo para la versión española, con un acento andaluz que da un resultado curioso. Completan el elenco español *Michael Robinson* (sí, el presentador de Canal Plus) doblando a la *Hermana Fea* y el dúo *Cruz y Raya* repite doblando a *Asno* y *Shrek*, para deleite de todos.

En cuanto a la banda sonora vuelve a ser genial, superando a mi parecer a la de la primera película. Encontramos de nuevo una canción versionada en la película como el "I´m a believer" de la primera. Esta vez le toca el turno a "Livin´ La vida loca", aunque en esta ocasión en el CD de la banda sonora viene entera, no como en el anterior. El resto de las canciones son ideales para cada situación durante el largometraje, así por ejemplo cuando el *Hada Madrina* canta "Holding out for a Hero" durante el avance hacia el castillo de *Shrek* le da mucho dinamismo y queda de película pura de acción de caballeros xD.

Para sacarnos más pasta (o "Ediciones especiales")

El 2 de Junio se puso a la venta una edición especial en DVD (de dos discos) bajo el título de **Shrek 1.5**, que incluye la primera película más una serie de extras. Como ya hizo **Animatrix** en su día o muchas otras películas, en esta edición especial se incluye un corto de pequeña duración (unos 12 minutos) en el que nos cuentan una pequeña aventura durante la luna de miel de la parejita que sirve de puente entre la primera película y la segunda. En él, *Shrek*, *Fiona* y *Asno* intentan encontrar un atajo de vuelta casa cuando *Thelonio*, secuaz de *Lord Farquaad*, rapta a *Fiona* y obviamente *Shrek* y *Asno* se lanzan a rescatarla atravesando bosques, esquivando dragones y todas esas cosas de los cuentos de hadas. Tras una persecución al más puro estilo la **Guerra de las Galaxias** montados en dragones llegan hasta *Lord Farquaad*, que se halla en forma de fantasma y quiere matar a *Fiona* para hacer de ella otro fantasma y así ser felices juntos en el otro mundo.

Lo peculiar de este corto es que con unas gafas especiales que acompañan al DVD podemos verlo en 3D. Espectacular, eso sí.

En cuanto al resto... En el primer disco encontramos la película junto con un vídeo de karaoke, los secretos por dentro de **Shrek** (o en español "El cómo se hizo"), entrevistas con los personajes (¿¿??), entrevistas a las personas que han doblado **Shrek** por el mundo (es decir internacionalmente), una serie de juegos interactivos y otras serie de extras que junto con el segundo disco, que incluye el corto mencionado y unos cuantos tráilers de **Shrek 2** completan esta edición especial. Y sí, me he pasado de caracteres pero termino diciendo que si podéis ver este pequeño corto será de vuestro agrado. ¡Ah! Y si os la compráis o no, es vuestra elección, pero existen otros métodos para visualizarla... ¡Eh! Que yo me refería a alquilarla, ¡¡malpensados!!

Rick Eternity
(gracias a **Azukys** por su ayuda)



¡ESTO ES GREENWOOD!

¿Y SI ESTO FUERA JAPÓN?

Quien más, quien menos, todos los otakus nos hemos hecho esa pregunta en algún momento. Generalmente ese momento suele ser cuando nos enteramos de que en el país del sol naciente se ha estrenado tal anime. O si ha salido a la venta el último tomo del último autor, cuya obra aún tardará varios años en publicarse en nuestro país, si es que se publica (si bien últimamente cada vez hay menos desfase entre la edición japonesa y la nuestra). Y hablando siempre de maneras legales. Sí, ojalá pudiéramos estar en Japón cada vez que pasan estas cosas... No es que nos fuéramos a enterar de nada, pero el sólo hecho de estar allí lo cambiaría todo.

Aunque... Imaginémonos que le damos la vuelta a la situación. Que en vez de nosotros desear estar allí, fuera al revés. Que España (con perdón) tuviera la relevancia de Japón. O como he dicho ahí arriba en el título, si esto fuera Japón.

Imaginad por un momento, que hubiera centenares de "páginas webs" de "s-pop", donde se siguiera la trayectoria de nuestros grupos musicales. Con empresas norteamericanas comprando y distribuyendo nuestros dibujos animados, series de televisión, películas. Con frikis llevando camisetas de "Soy español, ¡casi ná!"... Pero calma, que estoy yendo demasiado deprisa. Vayamos poco a poco, para saborear esta situación.

Para empezar, **Mortadelo y Filemón** serían conocidos a lo ancho y largo del mundo (si bien ya lo son en parte). Habría doscientas ediciones extranjeras de **El corsario de Hierro, el Capitán Trueno** y **el Jabato. El jueves** y **El Víbora** tendrían ediciones en los Estados Unidos, Gran Bretaña, Francia y Alemania. Los álbumes de **¡Para ti, que eres joven!** alcanzarían tiradas millonarias... En el extranjero. **Círculo Justiciero** sacaría su edición "Ultimate" de la mano de Marvel.

Además contaríamos con el tirón de la poderosa animación española (**Los fruitis, El bosque animado, El Cid**...). Con ella, decenas, centenares, o millares de miles de personas en todo el mundo se sentirían atraídas por nuestro país. Compañías a lo ancho y largo del planeta se pelearían por distribuir versiones "sin censurar" de **Los Aurones.** Como con eso no tendrían ni para empezar, vendrían las compras de nuestras teleseries. Imaginaos la publicidad de **Aquí no hay quien viva**: "humor español políticamente incorrecto de la mano del maestro *José Luis Moreno*". Lo que dirían como en sus manos cayera una copia de **Caiga quien caiga**...

Como una cosa trae la otra, acabarían cayendo en las redes de **Operación Triunfo**, lo que llevaría a la exportación de discos de *Bisbal*, *Bustamante* o *Chenoa*. Eso, por no hablar de **La oreja de Van Gogh**, **Estopa** o **Café Quijano**. La de páginas que se llenarían de discusiones sobre si el término "s-pop" engloba a toda la música española, desde **Barricada** a **Rosa**, o sólo a una parte (no llegarían a las manos porque a través de Internet todavía es muy difícil partirse la cara).

Ya sabemos cómo son los frikis. Puedo imaginarlos creando páginas donde descargar (para disgusto de la SGAE) los últimos discos de **Camela** ("el verdadero s-pop", dirían), episodios de **Los Serrano**, o la enésima película sobre la Guerra Civil o la Posguerra. También pueden crear páginas donde reunir todas las letras de canciones aparecidas en cine o televisión. ¿Nunca habéis tenido la curiosidad de saber cómo es la canción de **El ratoncito Pérez**? Yo tampoco, la verdad.

Cuando se juntara un buen número en un mismo espacio (ciudad, estado, región), aparecerían las convenciones de "frikis de lo español" - supongo que podríamos llamarles "obsesos", para no perder las connotaciones. Allí habría venta de "tebeos españoles", proyecciones de los últimos episodios de **Siete vidas**, mesas redondas donde debatir si "al tebeo le quedan dos años" y concursos de imitar a... No sé, ¿a **Arturo Fernández**? Las convenciones con más medios alguna vez invitarían a un dibujante de **El Jueves**, o de **Dibus** (a *David Ramírez* le vendría bien un viaje, por ejemplo), pero siempre habría quejas entre los "obsesos" más obsesos porque nunca invitaban al gran *Ibáñez*.

Ahora pensad en ello, y si os parece ridículo todo lo que os he contado, os recuerdo que igual de ridículos debemos de parecer nosotros cuando le decimos a un japonés que somos "otakus", nos gustan los "mangas", seguimos los "dramas" y que nos sabemos los nombres de todos los personajes de **Love Hina**.

Jaime Ortega





¿Y si lo último fuera esto y no Naruto?

Dimiqom Tamers

Cambiemos el chip

Bichitos digitales nos inundan estos últimos años por donde quiera que vayamos, bien sean tiendas especializadas, la tienda de los chinos de delante de nuestra casa, o la propia televisión. Ahora, es la cadena española TVE2 la que se encarga de transmitirnos las peripecias digitales de *Takato* y sus compañeros. Nada nuevo a este lado de la frontera digital, sin embargo...

Reseteo

Hace ya mucho que tenemos conocimiento de esta serie, y hace también mucho que desembarcó en nuestras tierras de la mano, como siempre, de la cadena privada Fox Kids. Sin embargo, no fue algo esperado lo que encontramos al encender nuestras televisiones el día de la primera emisión (sí, que madrugué para verlo xD). Rompiendo con las dos anteriores ediciones de la serie (**Digimon** y **Digimon 02**, compartiendo ambas protagonistas), esta tercera temporada nos presentaba a los entrenadores como meros jugadores de cartas que, como si de Magic se tratara, competían entre sí, con sus amigos, en torneos... Pero, ¿qué pasa si el juego se hace realidad? Seguro que más de una vez lo habéis deseado. Lo que no sé es si habréis llegado a los extremos de frikismo que alcanza nuestro protagonista, el joven *Takato Matsuda*, que se diseña su propio digimon desde cero. Los datos de *Guilmon*, que así se llama el bicho rojo, son absorbidos por lo que en esta ocasión conocemos como D Power, que aparece de una misteriosa carta azul que se materializa entre la baraja de juego del chico. Así es como se crea el huevo de la criatura, que se materializa en un lugar bastante inesperado.

En fin, en esta ocasión no son los entrenadores los que van al mundo digital (al menos al principio), sino que son los digimons los que viajan al mundo real (para variar). No me voy a extender mucho en el argumento, pero no se puede hablar de **Digimon Tamers** sin hablar de *Kalumon*, la clave de todo el meollo, pues la esencia de la serie se encuentra en el misterio de la digievolución, misterio que parece desvelarse con las apariciones de la pequeña bola blanca con alas. Una nueva historia de **Digimon** que, en mi opinión deja un poco que desear en comparación con sus hermanas (tanto pequeñas como mayores).



Power On

Pues os voy a contar un secreto, pero no se lo digáis a *Lázaro* que igual no me deja hacer esto: Sé que todos os conocéis de sobra la serie, los que no la habéis visto habéis leído infinidad de artículos (en esta misma revista, sin ir más lejos) y los que no lo habéis hecho ha sido directamente porque no os interesa. Así que vamos a cambiar un poco el juego esta vez, y vamos a darle una vuelta de rosca a la historia. Os podría hablar de los personajes, y lo voy a hacer, pero no me voy a extender demasiado. Como sólo tenemos dos páginas pasaré rápido a temas más interesantes para el lector ávido. Pero antes, lo prometido es deuda:

Takato Matsuda: Nuestro niño con gafas de aviador, creador de *Guilmon* y entrenador del mismo. Muy pasional pese a su corta edad, se coordina muy bien con la dinámica del juego de cartas y, por tanto, con la acción real.

Henry: El chico guay, pero versión simpático. Su compañero es *Terriermon*, un alegre y pequeño bichito de orejas grandes y colgantes. Es mayor que *Takato* e igual de friki que él, lo que le otorga más experiencia. Su padre es uno de los creadores del proyecto Digimon, lo que supone más puntos aún a su favor.

Rika: La conocida como reina de los digimons, una chica seria, callada, introvertida, borde, orgullosa... La compañía perfecta para un viaje largo, y dicho sea de paso, muy acorde a su compañero digimon, *Renamon*. Pese a todo, tiene su corazoncito y sus muestras de apoyo y cariño, lo que le granjeará una buena amistad con sus compañeros.

Ryo: Éste sí es el chulo. El mayor rival de *Rika* se encuentra encerrado en el mundo digital desde hace 9 meses, y se dedica a entrenar a *Cyberdramon*. No duda en ayudar a los chicos cuando lo necesitan, aunque el temperamento de su compañero dará más de un problemilla.

Kazu: Compañero de clase de *Takato*, amante también de las cartas, y al final, entrenador de *Guardmon*. Un chico alegre, que no se debería meter donde no lo llaman, por cierto...

Genta: Si en alguna serie hay rebajas de entrenadores, es en ésta. Y ni más ni menos que con un ultra-campeón, *Marine Angemon* (la ultra digi evolución de *Gomamon*, para los que recuerden la primera temporada). En fin, uno más como *Kazu*.

Gen: Compañera también de *Takato*, sufre bastante a lo largo de la serie. Primero, su compañero digital (porque sí, ella también lo consigue y no es otro que *Leomon*) muere, luego el malo final (*Derriper*) la utiliza para sus fines y ella agoniza sin parar... En fin, que no es la más afortunada de la serie, vamos.

Suu-Chan: Hermana pequeña de *Henry*, que claro, también tiene su mascotita digital. Y para más inri, su compañero es ni más ni menos que uno de los devas (el conejo, *Lopmon*), los malos más importantes de esta saga. Un poco retorcido ¿no? :P

Impmon: Un digimon que pasa de tener entrenador humano, que se hace el duro y el malo pero que en realidad ansía lograr la felicidad que una vez tuvo. Por ello, se dedica a jorobar a todo bicho viviente, sin distinguir entre digimons y humanos.

Kalumon: Una pequeña bola blanca que parece poseer el secreto de la digievolución en un triángulo que tiene en la cabeza. Por ello, se convierte en objetivo de los ya mencionados devas.

Y ya está. Ésta es la fauna que vamos a encontrar en la serie. Como veis, un plantel cuando menos interesante.

Searching

Si nos ponemos a buscar, sin duda la red nos proporcionará un montón de datos, información, enlaces curiosos, imágenes increíbles... Así que vamos a por esos datos curiosos que muchas veces se nos pasan.

Bien, la serie está ambientada en Japón, de eso no cabe duda, y además podemos concretar: Shinjuku oeste. Pero lo más curioso es que no sólo Shinjuku oeste existe de verdad, sino que absolutamente TODAS las partes que aparecen en la serie, existen en la realidad. Y para muestra un botón (espero que entren las imágenes ^^u). Desde el parque donde huyen del deva rata, hasta la casita de *Guilmon*, pasando por el piso de *Henry*, la panadería de *Takato* y el parque donde juega a las cartas con sus compañeros.

Otro hecho curioso es el de los doblajes. Nos sorprendería saber que, por ejemplo, la voz de *Guilmon* es la voz de *El conejo blanco* de **Alicia en el país de las maravillas,** la de *Tico* de **La vuelta al mundo en 80 días**, la de *Son Goku, Son Gozan* y *Son Goten* a lo largo de toda la saga de **Dragon Ball**, la de *Doraemon*, la del doctor *Kureha* de **One Piece**... En fin.

Una serie de 51 episodios que mantendrán en vilo al más pintado, con un opening increíble (The biggest dreamer, de *Koji Wada*) y dos endings pegadizos a rabiar (My tomrrow y Days, ambos de *AiM*). Comentar también que la serie (y me estoy refiriendo sólo a **Tamers**) cuenta con 6 películas de animación en su país de origen, habiendo sufrido aquí los recortes yankis en una acortada versión de la primera/segunda temporada. Bueno... Que no despreciéis un buen anime sólo porque parezca para niños pequeños. El trasfondo de la serie es muy grande, y es cuestión de saber mirar con otros ojos esos "dibujos animados".

Turn off

Apagamos ya. Recordad, en la segunda cadena de televisión española podéis por las tardes seguir de cerca las peripecias de *Takato* y sus amigos. No tiene desperdicio, es una adicción que no mata (según en qué dosis, claro), y vuestros hermanos/primos/amigos pequeños os agradecerán que paséis un rato cantando con ellos el tema de entrada, flipándoos con las digievoluciones (espectaculares esta vez, eso sí) o sencillamente, volviendo a ser el crío al que le hubiera encantado esa serie. ¡Puerta digital cerrada!

NeoRuB



Pues sí, amiguitos, este mes... ¡Examen sorpresa (los mejores, en los que a más gente te cepillas)! Veréis, es que iba a hablar de la importancia de la experiencia, en cualquier campo y también en el nuestro. A comentar lo preocupante que me parece que la gente no sepa nada de los grandes clásicos que están resurgiendo o que internet haya dado posibilidad de hablar a gente que no está realmente preparada para ello, creándose innumerables problemas y errores.

Pero realmente hoy no estoy inspirado, y hay que entregar ya, por lo que a última hora he decidido cambiar y, aprovechando un poco el tema, crear un útil entretenimiento doble: Por un lado, os servirá para que no olvidéis cómo son los exámenes ahora que estáis de vacaciones; y por otro, os permitirá saber si realmente sabéis de manganime o sólo sois bocazas de ésos que por haberse bajado el último capítulo de **Samurai 7** fansubeado ya se creen dioses cuando en realidad no tienen ni pajolera idea de manganime.

Porque sí, no va de coña, este mes tenemos examen. Plagiando notable y descaradamente al sensei *Curro*, e incluso copiando directamente algunas de las preguntas que él ideó allá por el Pleistoceno para el fanzine Kimagure, he creado el "Examen Otaku Grado B". Pero no penséis que es meramente una chorrada, pues para no perder práctica yo tampoco me comprometo a corregir todos los que lleguen (si es posible a mi dirección de correo electrónico, si no, pues en carta tradicional), y a publicar las mejores notas, las peores, y las mejores respuestas, tanto por cachondas como por increíbles. De hecho, lo principal son las respuestas divertidas, aunque recordad que por muy graciosas que sean, si no son correctas, no serán válidas para la puntuación ;)

Al fin y al cabo, en algo se tiene que notar que cada vez son más las series en las que los profesores tienen un claro protagonismo (**I, My, Me! Strawberry Eggs**, **Great Teacher Onizuka**, **Onegai Teacher**...), así que hale, a sentiros parte de un manga ^_^U. Y si la cosa no os mola, siempre os queda disfrutar de las refrescantes imágenes que os ofrezco ^_^UU. Aunque yo os recomiendo participar, porque... ¿Quién sabe? Quizá la vida real sea más parecida a los mangas de lo que creemos y si aprobáis acabéis como el de la imagen del final...

En fin, vamos allá: Cada pregunta vale un punto, se debe responder a un total de 10 preguntas, por lo que como hay 11, podéis elegir la que menos os guste para desechar y hacer el resto. Se ruega no copiar, pero si lo hacéis, que no os pille porque os suspendo.



1.- Comparar y contrastar los sistemas de artes marciales y de creencias que mantienen los personajes DOS de las siguientes series:
a) Saint Seiya
b) Tenku Senki Shurato
c) Sailor Moon
d) Samurai Troopers
e) Rurouni Kenshin
f) Naruto

2.- Dibujar un mapa detallado de DOS de los siguientes lugares, resaltando las zonas de mayor importancia:
a) Laputa
b) La isla de Lodoss
c) Kame Island
d) Neo Tokio
e) ABCB

3.- Definir brevemente cada una de las siguientes frases, términos o expresiones:
a) ¡Kame Hame Ha!
b) ¡O Shura Sowaka!
c) ¡Tiro Rosita!
d) TAP GUN
e) GERWALK
f) 357 Colt Python Magnum
g) Princesa Luna, dame el poder!
h) ¡Debo entrar en la Todai!
i) ¡Puños fuera!
j) ¡Dame tu fuerza, Pegaso!
k) ¡Si gano iré a Brasil con Roberto!
l) Mmmm... ¿Ginta o Yuu?
m) ¡Matadragones!
n) ¡Kage Bunshin no Jutsu!

4.- Idear y describir métodos de defensa eficaces contra los siguientes personajes (indicando primero quién es cada uno):
a) El Chojin
b) Godzilla
c) Hikaru Hiyama
d) Ohmu gigante
e) Ryo Saeba
f) Kenshiro
g) Akane Tendo
h) Gatsu

5.- Crear y presentar (intentando ser breve y conciso) un proyecto razona-

El examen de Lázaro...



ble para la creación de una serie hentai rentable con título de diseño propio. Se valorará la ausencia de guión y se penalizará el uso de tentáculos.

6.- Dar una comparación detallada de los miembros de los Caballeros de Bronce de Atenea y los Ocho Valientes de la Esfera Celestial (centrándose tan sólo en los cinco protagonistas (Guy es considerado parte del quinteto de los Ocho Valientes)). ¿Quién vencería en una confrontación? ¿Por qué?

7.- Elegir entre una de estas opciones y realizarla:
a) Describir las principales relaciones causa-efecto que existan entre el nefasto físico y lamentable personalidad de las protagonistas de manga shojo y su inexplicable éxito con los distintos príncipes azules de dichos mangas.
b) Describir las principales relaciones causa-efecto que existan entre el nefasto físico y nula personalidad de los protagonistas de manga shonen cómico/románticos y la irresistible atracción que generan en toda fémina en 10 Km a la redonda.

8.- Crear un diagrama claro y conciso de las relaciones entre los personajes de TRES de las siguientes series:
a) Ranma ½
b) KOR
c) Touch
d) Ayashi no Ceres
e) Maison Ikkoku
f) Angel Sanctuary
g) Love Hina
h) Urusei Yatsura
i) Marmalade Boy

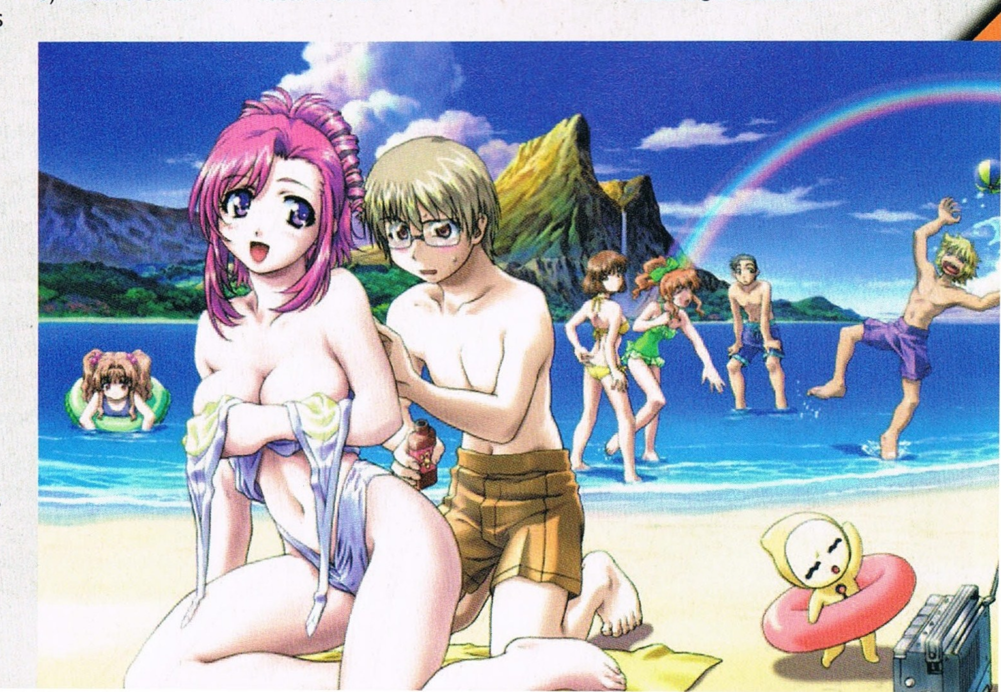
9.- Describir cómo sería el combate (y quién vencería) entre TRES de las siguientes parejas:
a) Kenshin Himura - Manji
b) Mazinger Z - EVA 01
c) Keitaro Urashima - Yusaku Godai
d) Miki Koishikawa - Aine Yumimura
e) Hanamichi Sakuragui - Chicho Terremoto
f) Kasumi Tendo - Kyoko Otonashi
g) Junta Momonari - Kyosuke Kasuga
h) Kaori Makimura - Naru Narugasegawa
i) P-chan - Jingoro

10.- Explicar y comentar las distintas obsesiones de los siguientes personajes, tratando de dar un origen a cada una de ellas:
a) Tsubasa Ozora
b) Mokoto Kusanagi
c) Ryoga Hibiki
d) Naga
e) Keitaro Urashima
f) Kintaro Oe
g) Emilio Gallego

11.- Ordenar los siguientes personajes de acuerdo a su coeficiente intelectual (de mayor a menor): Son Goku, Bunny Tsukino, Kyosuke Kasuga, Ran Kotobuki, Yota Moteuchi, Saori Kido, Chi, Miki Koishikawa, una piedra.

¡Tiempo! Por favor, firmen todos sus exámenes y remítanlos a cualquiera de mis direcciones por cualquiera de los medios a su alcance. Trataré de tener las notas lo antes posible. Y ahora... ¡A disfrutar de unas merecidas vacaciones!

Lázaro Muñoz
lazaro@aresinf.com





HOY NOS PASAMOS POR LA PIEDRA...

marmalade boy

Habiéndose hecho un dossier shôjo en este mismo número de Minami, no podíamos dejar escapar la oportunidad de hablar sobre la obra por excelencia de este género, la cursilada más grande jamás vista. Así pues, este mes vamos a pasarnos por la piedra... Marmalade boy.

Y vamos a empezar por donde la lógica (cosa que el manga no tiene) indica. Por el título: **La Familia Crece**. Ay no, perdón, ese título se le impuso. ¿Tanto costaba dejarlo como estaba? O mejor, traducirlo: "El chico mermelada"... Suena apetitoso y todo. Pero sólo hasta ahí, el apetito desaparece nada más abrir el tomo. Entonces empiezan las arcadas. Porque vamos, el intercambio de parejas es lo más normal del mundo, lo más lógico, ya ni nos cabe en la cabeza qué leñe hacen nuestros padres juntos. Se podían haber liado con otras parejas (con hijo guapo incluido). Si es que las familias españolas no saben. Bueno, está la familia serrana por excelencia (a la que al parecer la autora se les unió en el guión), pero eso es un tema aparte. Tu madre se lía con mi padre. Mi madre se lía con tu padre. Y nosotros, como nos queremos tanto, también nos liamos. A eso se le llama unión familiar y lo demás son tonterías.

Dejamos el título de **La Familia Crece** porque queda muy bien, además recuerda a series como **"7 en el Paraíso"**, **"10 en Ibiza"**, **"Con 8 basta"**..., ya de paso podrían haberle llamado "Los 6 se lo montan juntos", ¿no? Pero vayamos a lo que de verdad moldea una historia: Sus personajes. Sí, esos estilizados, guapetones y maravillosos personajes que nacieron de la tempestuosa mente de su creadora.

Primero tenemos a los protagonistas, *Miki Koishikawa* (típica protagonista shôjo) y a *Yuu Matsuura* (otro que tal tío Pascual). El sol y la luna. Ella habla por los codos, él no sabe abrir la boca. Ella simpática, él... Bueno, él no es más pavo porque no se entrena. Ella hortera donde las haya y él cobarde, véase que el pobre prefiere sufrir en silencio... (Pero claro, no lo sabíamos pero *Yuu* hace los anuncios de la pomada para el alivio de las almorranas en Japón) Y besa a *Miki* cuando duerme (para que no se entere de que está por ella... ¡Cagao! ¬¬). En definitiva, que son polos opuestos. Vamos, con un tío así la líbido se va a la mierda... Es que no motiva.

Dejemos a los protas (quizá luego volvamos, ¿quién sabe? Ostras, ya parecemos *Miki*: "¿Me quedo con *Yuu*?, ¿con *Keikun*?, ¿con *Ginta*?... QUÉ LIOOOOO"). También tenemos a *Ginta Suou*, paleto secundario que nunca se queda con la chica (aunque sale ganando, ¿eh?), que se toma al pie de la letra eso de que un clavo quita a otro clavo... Eso, o que está más salido que el rabo de un cazo y es culo veo, culo deseo. ¿Y *Meiko Akizuki*? Abnegado pañuelo de lágrimas... Inteligente, comprensiva, con pasta... Parece una yegua, como diría *Satoshi Miwa*. Ais, *Satoshi*, promiscuo... Eh, ah no, que al final no. Perdón, se nos ha colado.

Pero aún no hemos terminado con *Meiko*. Una chica tan perfecta... ¿Qué hace liada con un profesor (*NdL: Esto... ¿qué tiene de malo un profesor?*)? Se podría tirar a todo el equipo de fútbol pero no, prefiere al profesor (*NdL: Ejem, insisto, ¿qué tiene de malo que sea una chica lista que prefiera a un hombre hecho y derecho, culto y experimentado en lugar de a una panda de niñatos sin ni idea de nada más que de videojuegos y fútbol?*), claro luego vienen las quejas de las AMPAS sobre lo que ven sus hijos... La serie no puede llamarse "chico mermelada", pero sí puede mostrar relaciones

entre profesor y alumna, chicos que no saben si son gays, relaciones incestuosas (*Miki* y *Yuu* deciden irse de viaje para tener un último recuerdo aun sabiendo que son hermanos. ¡Que sois hermanos! ¿Qué último recuerdo ni que ocho cuartos?), padres que son más inmaduros que sus propios hijos...

¿Quién tiene la culpa de esto? Pues *Wataru Yoshizumi*, la creadora de esta horterada insufrible. Pero ojo, que éste no es su nombre verdadero, es su pseudónimo. Sí, es que la pobre está acojonada con tanto otaku intransigente, pensar que los aficionados indignados por esta basura de manga pueden saber su nombre real y donde vive, le da un miedo... Porque claro, no es de extrañar que más de uno se la quiera comer con patatas (o cruda, para gustos...). Eso o que tiene doble personalidad y se avergüenza tanto de sus obras que no quiere que nadie sepa que las escribe ella (o ambas cosas)...

Además, la mujer se entretiene contándonos sus viajes y su pasión por el tenis. Aún no sabéis la verdad. Resulta que *Wataru* tiene un trauma (en realidad muchos): le encantaba jugar al tenis... Pero era muy mala, así que decidió ganarse la vida como mangaka (error; muy mal... ¿Nadie la quiere como cajera del súper de la esquina?). Por eso ahora, siempre que puede, alguno de sus personajes juega al tenis. Y no podemos hablar de sus traumas sin hablar del que motivó la creación de **Marmalade Boy**. ¡Esta mujer está resentida! Sí, sí... Y además resentida con el tipo de chico en el que encaja *Satoshi Miwa*. ¿Por qué si no es el único personaje que termina sin pareja? Seguro que se enamoró de un tío así y claro, siendo ella como era, el chico la mandó a paseo y decidió vengarse de él en su manga... Qué cruel es.

¿Y el gran fracaso de **Marmalade Boy** viene sólo por culpa de *Wataru Yoshizumi*? Pues no. La verdadera culpa la tienen las lectoras. Esas histéricas que gritan a los cuatro vientos: "Yo quiero un *Yuu*" (por diox, qué mal gusto). Y claro, cuando se vio la oportunidad de endulzar la vida de estas n iñas, que aún esperan a su príncipe azul, se creó el anime.

El anime... Esa cosa que se supone que "da vida" a un manga. Eso que está supervisado por el autor, y claro, supervisándolo *Yoshizumi*, normal que saliera un desastre de tal calibre, si es que... ¿Para qué se le pide la opinión a una mujer con demasiados traumas como para poder pensar con lógica?

Palillos andantes que hablan y se enamoran (o se obsesionan, como *Rokutanda*), que no dan muy buen ejemplo a las jovencitas en proceso de maduración (de cerebros y cuerpos), que se creen que la belleza está en la delgadez y con eso no se juega. La belleza está en los ojos del que mira (¡Cuidado!, no os pongáis a dejar ciegos a los tíos... Que por ahí no va el consejo).

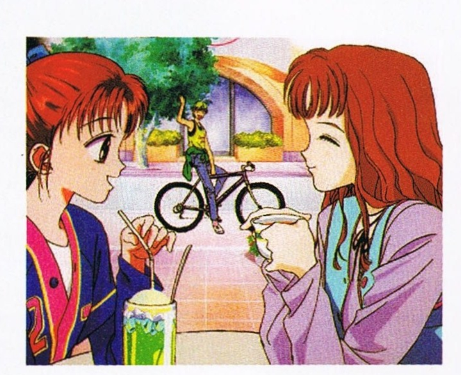
Se ve que los que hacían el anime tenían prisa. Porque desde luego que el dibujo es malo, malo, malo. Pero es comprensible, nosotras también tendríamos prisa si tuviéramos que contar/hacer/realizar semejante atrocidad...

¿Qué queda por decir? Buf, lo mejor de lo mejor. Contrariamente a lo que muchos piensan a esta obra no se le puede llamar culebrón, porque no tenemos a ningún *Ricardo Federico* ni tampoco a alguien que se haya liado con su madre sin saberlo. Vale, **Marmalade Boy** tampoco sirve como culebrón (¿sirve para algo?). Aunque si os fijáis la emitió el canal de los culebrones por excelencia. Ése que juró que no volvería a emitir animación japonesa. Pero como la serie rozaba el melodrama sin acento latinoamericano, pues la pillaron a ver qué pasaba. Y al ver el resultado, no muy fructífero, decidieron que lo mejor sería intercalar los partidos de tenis de los dibujos con los de verdad, para que la gente no se atontara creyendo que la manera de jugar que tiene la protagonista era la buena (anda que si todos jugáramos como *Miki*...). O incluso llegaron a saltarse capítulos, cosa que no afectó para nada a la historia, pues como en todo culebrón, de un día para otro los personajes pasan de amarse con locura a no poderse ni ver, sin que nosotros podamos entender el motivo.

Vamos, que esta... ¿cosa? Sí, esta cosa agriamente empalagosa, ñoña y cursi es lo que algunos llaman el shôjo por excelencia, y la verdad es que no tiene nada para envidiar... Hasta **Candy, Candy** tiene mucho más argumento y sus personajes no le llegan ni a la suela del zapato en cuanto a idiotez a los de la serie que nos ocupa, incluso **Bésame Licia** tiene muchos puntos a favor (cosa que no tiene **MB**). En fin...

La autora debería... Perderse en uno de sus viajes y hacerle al mundo el favor de no volver a aparecer, o cuando menos de no volver a publicar horteradas.
La serie es... Sólo apta para niñas cuyos cerebros estén repletos de pétalos de sakura.

Azukys y **Mai Belda**











Japón Práctico 10

Ventanilla verde y JR

Los billetes y reserva para los viajes largos (para shinkansen) pueden conseguirse en los Midori no madoguchi de las estaciones de trenes JR. Con el Japan Rail Pass es conveniente asegurarse la reserva, aparte de que es gratuita con dicho bono. Una vez en el andén, hay que buscar el vagón correspondiente (fijándose bien en el número de vagones de tren) y hacer cola.

La línea JR, que circula por todo Tôkyô, conecta con todos los lugares turísticos y se puede utilizar gratuitamente si se posee de un Japan Rail Pass. Así os podéis hacer una idea de donde están los sitios. En el Oeste: Shinjuku, Yoyogi, Shibuya, Harajuku y Yoyogi. En el Este: Asakusa, Ueno, Akihabara, Kanda. En el Sur: la Torre de Tokio, la Bahía, Shinagawa. La línea JR Yamanote pasa prácticamente por todos los sitios mencionados. Los TIC (Tourist Information Centers) tienen muchos panfletos y folletos de este tipo, realmente útiles. Según a dónde quieras dirigirte, debes asegurarte de coger la salida adecuada desde el propio andén, especialmente en la de Shinjuku. Aun así hay otras líneas privadas que, en ocasiones, resulta una alternativa más barata si ya se te ha acabado el bono.



Metro

El Japan Rail Pass no sirve para el metro. Si dudas acerca del coste del trayecto, compra un billete sencillo y paga lo que falte en destino usando la máquina de ajuste de tarifas que hay junto a la barrera de salida. Si no, el personal puede calcularte la cantidad restante. Por eso mismo, lo más recomendable es comprar un bono de 1.000 ó 5.000 yenes para usar cada vez que vayas al metro sin preocuparte de si tienes la cantidad exacta o cuánto cuesta el trayecto, aunque cuidado, porque hay diferentes compañías, por lo que a veces no sirven los tickets.

Hay metro en Tokio, Osaka, Yokohama y Kioto. Pero eso sí, las máquinas dispensadoras suelen estar sólo en japonés.



Taxi

Los taxis con licencia llevan matrículas de color verde. La luz roja en el techo indica que está libre. Las puertas se abren electrónicamente. Para las direcciones lo mejor es enseñarles un plano marcado y el teléfono del lugar ya que los taxistas apenas hablan inglés. Los japoneses conducen por la izquierda, lo que hay que tener en cuenta como peatón también (vamos, que lo típico que hacemos todos de empezar a cruzar mirar a la izquierda para ya a medio hacerlo a la derecha en Japón puede costar muy caro).

Autobús



En Tokio: Se sube por delante, y la tarifa -a menudo fija- se introduce en una ranura junto al conductor. Se sale por la puerta de en medio.

En Kioto: Subid por el centro o por atrás, una pequeña máquina distribuye billetes numerados. En el panel iluminado de la parte delantera del autobús hay una línea de números con la tarifa que le corresponde pagar a cada número. Cuando uno se baje, debe fijarse en el número del billete y el del panel e introducir la suma correspondiente, con el billete, en la caja que hay junto al conductor. Debe cambiar los billetes a monedas, en la misma caja durante el trayecto, para introducir la cantidad exacta una vez que quiera bajarse. En Kioto es especialmente aconsejable coger un bono de autobús, por 500 yenes, para visitar todos los lugares turísticos ya que ni el tren ni el metro llega apenas a ellos.

Transportes, comida
Y FIESTAS DE AGOSTO

Regalos

Katsudon: arroz con una chuleta de cerdo empanada y huevo pasado por agua.
Oyakodon: arroz con pollo, cebolla y huevo pasado por agua.
Kare raisu: curry de arroz. Ebi-kare (de gambas), katsu-kare (con chuleta de cerdo).
Omu-raisu: tortilla de arroz con salsa de tomate y trocitos de pollo o cerdo.
Onigiri: dos o tres porciones triangulares de arroz envueltas en algas secas.
Ramen: tallarines chinos con caldo de cerdo.
Tempura soba/udon: fideos en caldo con uno o dos trozos de tempura de gamba.
Yakisoba: tallarines chinos salteados con verduras y algo de carne o pescado.
Okonomiyaki: torta de col, huevo, gamba, calamar o cerdo a la plancha.
Sukiyaki: ternera de primera calidad a la plancha con verduras.
Tamago-yaki: tortilla enrollada.
Tonkatsu: Chuleta de cerdo empanada con col picada.
Yakitori: brochetas de pollo con salsa dulce.
Gyoza: empanadillas fritas o al vapor con cerdo, col y cebolla.
O-bento: es una caja dividida en compartimentos con distintas piezas de comida.
Wasabi: rábano rusticano. Se mezcla con la salsa de soja. Pica mucho.
Gari: jengibre para cambiar de sabor, de sushi.
Nigiri-zushi: dedos de arroz sushi con finos filetes de pescado fresco y algo de wasabi. De Ebi (gamba), maguro (atún), aji (jurel), ikura (hueva de salmón), etc.
Maki-zushi: rollitos de sushi con alga. Kappa-maki (pepino), tella-maki (atún).
Sashimi: filetes de pescado crudo sin arroz.
Té verde: se vende suelto o en bolsas.
Matcha: en polvo es el que se usa en la ceremonia.
Sake: vino de arroz. Puede beberse caliente.





Fiestas de Agosto

1 - 7 de agosto: Neputa Matsuri, Hirosaki. Desfile de gigantescas figuras de papel maché iluminadas en carrozas.
2 - 7 de agosto: Nebuta Matsuri, Aomori. Igual que el Neputa Matsuri.
4 - 7 de agosto: Kanto Matsuri, Akita. Hombres compitiendo sobre postes con faroles colgados en su cuerpo.
5 - 7 de agosto: Añagaza Matsuri. Desfile 10.000 personas con trajes tradicionales.
6 - 8 de agosto: Sendai Tanabata, Miyagi. El mismo festival que se celebra en julio pero en esta localidad.
12 - 15 de agosto: Awa Odori, Tokushima en Shikoku. Cantos y bailes de día y de noche.
13 - 15 de agosto: Comic market, Tokio (probablemente el evento manga más famoso del mundo).
13 - 16 de agosto: Bon, Festival de los muertos. Se visitan y decoran las tumbas de familiares. Noche se celebran los Bon Odori.
16 de agosto: Hogueras de Daimonji, Kioto. Encienden cinco hogueras en las colinas de los alrededores para despedir el Bon.

El verano ya llegó...

FRIKIS SIN DINERO

Como ya habréis notado, ha llegado la temporada de verano, y con ella llega la playa, los chiringuitos, los helados, las cervecitas (o los refrescos según la edad que tengáis) a media tarde (*NdL: Incluso a media mañana ;)*)... Pero todo esto cuesta dinero, y sumándolo a los gastos normales de todo friki en mangas y anime, la cosa no va nada bien (sobre todo cuando hay que pagar un piso o un coche...). No os preocupéis, como no podía ser menos, aquí estamos un nuevo mes para orientaros hacia el buen camino y ayudaros a pasar un magnífico y divertido verano frikeando como locos sin que por ello vuestra economía se vea afectada.

En principio, el verano está para disfrutar y descansar, sobre todo cuando aún sois jóvenes y no tenéis que pasaros el verano currando porque todos vuestros compañeros de trabajo se han ido de vacaciones. Eso siempre y cuando vuestros resultados académicos hayan sido aceptables. Si no es así, os aconsejo que os administréis el tiempo de estudio para poder tener un ratillo libre por ejemplo por la tarde y así poder disfrutar de vuestro frikismo. Si habéis sacado buenas notas, felicidades, descansad y frikead a gusto (y si las notas son muy, muy buenas, aprovechaos del asunto y a ver si vuestros padres os sorprenden con una recompensa económica que nunca viene mal).

Vayamos al lío. En vacaciones podéis realizar algunos viajecitos bastante interesantes siguiendo las pautas que al respecto os dimos el mes pasado (número 51). Teniendo en cuenta los prácticos consejos de transporte y alojamiento, podéis viajar a ciudades interesantes. Pero como de lo que se trata es de frikear a gusto, intentad informaros antes de las ciudades donde sepáis que existe una gran cultura otaku, se vayan a realizar unas jornadas veraniegas o estén previstas algunas exposiciones relacionadas. Una opción muy interesante es ir a la embajada japonesa en Madrid (en la calle Serrano, bajando desde la plaza de República Argentina), donde podéis solicitar realizar una visita y así culturizaros un poco más. Y si las notas han sido excesivamente buenas, ¿quién sabe? A lo mejor vuestros padres se animan a regalaros un viajecito a Japón. Por si acaso, dejad la **Minami** encima de la mesa por la página de los viajes de Japón de nuestra querida amiga *Chiisai*.

Sin embargo, si lo vuestro es estar en casita y no salir de vuestra ciudad, siempre podéis intentar hacer algo muy friki con los colegas. Intentad quedar en alguna casa donde los padres, hermanos o abuelitas no os vayan a dar la brasa, o si algún colega vive en un piso solo, aprovechad. Otra opción (no muy higiénica, eso sí) son los trasteros de los garajes o de los locales. Importante: generalmente un friki no se comporta igual entre amigos que cuando la familia está delante, así que es preferible que os quedéis los colegas solos. Y cuando ya tengáis decidido el sitio, debéis pensar lo que vais a hacer allí. Unos ejemplos podrían ser organizar unas pequeñas jornadillas con los amiguetes donde pongáis mucho anime, escuchéis mucho j-pop y disfrutéis de los mangas de los demás. También podéis convocar campeonatos de lucha con las consolas, hacer un cosplay con los amigos y sacar fotos para colgarlas en vuestra web (y que no se os olvide mandarnos las fotos a la revista si lo hacéis), o bien montar un karaoke y desgañitaros como locos a ritmo de **Mazinger Z** (o de *Bisbal*, según qué gustos...). Y si vivís en zona de costa, podéis iros de acampada a la playa de al lado con la música más friki que tengáis (con cuidado, claro, que hay mucho colgado suelto...). Si tenéis un colega que tenga una tienda especializada de cómics y manga, podéis montar vosotros mismos vuestro propio salón del manga con su ambientación, su karaoke y toda la diversión del mundo en una tienda de cómics. Si hacéis unos carteles y los ponéis por la ciudad en plan cutrecillo, puede que os quede una cosa divertida.

Venga, echadle imaginación al tema y que paséis un buen verano.

Eva R. Evrard







Otaku no Baka



LAS PARANOIAS DEL LECTOR

Volvemos otro mes más para ofreceros el apodado "Rinconcito de las argumentaciones", una página que se alterna con la sección normal, en la que os mostramos algunas de las argumentaciones más divertidas que hayamos recibido.

Pero antes, para aquellos que por cualquier extraño motivo no sepáis de que va esto, **Otaku no Baka** es una sección mensual en la que hacemos una pregunta a los lectores sobre manga o anime y os pedimos que la respondáis argumentando vuestra respuesta.
Aquí es donde debéis mandar vuestras deliberaciones:

Electrónica: **otaku_no_baka@telefonica.net**
Física: **Otaku no baka**
C/ Huelva nº 104, 10º-1ª
08020 Barcelona

Dicho esto, pasamos a la pregunta que os hicimos hace 2 meses...

¿A qué personaje de manga no os importaría tirar por un precipicio?

A lo largo del último mes hemos seguido recibiendo mails y cartas respondiendo a nuestra primera pregunta, y como dato interesante, decir que otra persona más ha votado a *Bunny Tsukino* (**Sailor Moon**), y que de esta manera queda empatada en lo que se refiere a puntos con *Goku* (**Dragon Ball**) y *Kaede Rukawa* (**Slam Dunk**).

Y ahora pasemos a lo mejor: las argumentaciones más divertidas y disparatadas.
Advertimos que en todas hemos hecho alguna modificación, de manera que no hemos puesto ninguna entera, pues la falta de espacio no nos permitía dejarlas sin retocar. Para empezar, tres de las argumentaciones que se escribieron a los personajes que han quedado empatados:
La primera es de *Alberto Maigler*, que nos dice:
Yo empujaría por el precipicio a Son Gokuh de Dragon Ball porque por mucho que lo haga, nunca saldrá herido ya que es invencible (o al menos eso parece en la serie) y seguiría sonriendo como siempre, o incluso se convertiría en Super Saiyan 4 para darme una paliza...

Por su parte, *Roser Balsalobre* nos decía:
Sin dudarlo empujaría a Kaede Rukawa de Slam Dunk, porque aunque es un personaje generalmente muy popular, no soporto su cara de muerto, ni su manera de jugar, tan individualista, ni el que siempre esté tan seguro de sí mismo, puesto que aunque sea él el que es reconocido por ello, no podría llevar a cabo sus jugadas sin el apoyo de sus compañeros del Shohoku. Es un personaje al que yo arrojaría al mar con una piedra atada al cuello.

Otra argumentación muy divertida es la que recibimos hace poco de alguien que puso como remitente el nombre de *Ivy sombrero de paja*:
Si me diesen la oportunidad empujaría a Bunny Tsukino. La odio, para empezar ¡esta chica no tiene nada bueno! es torpe, patosa, manazas, una niña repelente y llorica ¡no sé como no se ha muerto por deshidratación de tanto llorar!.
Lo único que hace es dar pena e ir de buena cada capitulo ¿y cuando hay que luchar que las otras hagan el trabajo sucio, que ella dará el "toque de gracia"!, eso no tiene ningún merito.
*Además sus transformaciones y ataques duran media hora. En mi opinión cualquier enemigo con dos dedos de frente le da tiempo para tomar un café, darse un paseo por Akihabara, mirarse la saga de **Dragon Ball** entera y todavía le sobraría tiempo para pasarse el juego de **.hack// infecction**.*
Mira, empujarla la empujaría desde donde fuera, pero antes le quemaría los moños con un mechero.

Judit Munté fue la primera que participó en esta sección, y nos dijo:
El elegido sería el viejo verde de Ranma ½, el maestro Happosai... ¿Por qué?¿Os parece poco el hecho que vaya robando bragas, que meta su careto entre los pechos de las chicas, que haga la vida imposible a Ranma y que no haga más que babosear y llevar bragas y sujetadores en la cabeza?

La argumentación más descabellada viene de parte de una chica llamada *Nami*:
Pues supongo que no tiraría a ninguno, simplemente me tiraría yo misma para que de la nada surgieran unas alas blancas...
- Ains , pero si es Van!
- ¿Estás bien, Nami? (Nami soy yo, por supuesto XD).
- Contigo a mi lado... Eso es más que evidente.
¡Qué!¿Qué pasa? ¿De sueños se vive, no?

Y por último, la argumentación de *Aerith_kun*:
El personaje al que tiraría por un barranco sería Kaoru (Ruroni Kenshin). No la soporto, no la aguanto, es una pava, una pava de verdad, una mojigata... No hace NADA en la serie, tan sólo llamar a Kenshin cada dos por tres, como si el tio fuese gilipollas y a sus 28-29 añitos no supiera ir solo por la vida. Además, no sirve para nada, y cuando digo nada, es NADA. Por Diox, pero si lucha con un palo de madera... Sí, claro, y yo me enfrento a las tropas armadas con mi fregona, no te jode...

Esperamos que os hayan gustado las elegidas, pues había muchas más, pero no hay espacio suficiente para ponerlas todas. Nos despedimos hasta el próximo número en que os haremos una nueva pregunta y sortearemos nuevos premios.

Azukys & Yunita



Bienvenidos un mes más a la sección de Cosplay. Este mes tenemos una categoría muy recurrida en todos los salones, pequeños y grandes, que son los disfraces de personajes de videojuegos.

El mundo de los videojuegos y el del manga han ido de la mano desde siempre, tanto que en un principio el "Salón del Manga de Barcelona" se hacía llamar "salón del manga, del anime y del videojuegos", y aún hoy siguen teniendo un gran espacio reservado para montar torneos, echar unas partidas y apalizar al que se ponga por delante.

Es un poco bobada estar discutiendo qué fue antes, si el huevo o la gallina. Muchos mangas han pasado del papel a las pantallas y otros muchos juegos han tenido una adaptación al manga o al anime y más recientemente al cine (noooo, **Street Fighter** nooo). Ahora y antes se contaban con los dedos de una mano los animes que no tenían una adaptación a un videojuego, a poco que triunfasen, ya tenían RPG, juego de lucha, juego de simulación de amor (me encanta esa frase), tres juegos hentai, etc, etc, y es que el videojuego da mucho dinero.

La estética de gran parte de los videojuegos y la del manga es muy pareja y muchos diseñadores de anime se han dedicado a crear los personajes, los mechas, los escenarios o la portada, de más de un juego. Incluso hay series que han sido conocidas sin necesidad de disfrutar de sus juegos, series como **Dragon Quest (Las aventuras de Fly)**, **To Heart**, **.Hack** o **Sakura Taisen** (aunque algunos lo confundieran con **Card Captor Sakura**) son algunos de estos casos.

No es de extrañar pues que los que les gustan los juegos (e incluso los que no) se sientan tentados de ir de alguno de ellos, con unos diseños muy elaborados (sobre todo los realizados con infografía) y vistosos.

Desde las grandes sagas de lucha como **Street Fighter**, **Fatal Fury** o **King of Fighters**, con las que muchos crecimos, a los más recientes como **Final Fantasy** (con todos sus números, algunos no tan recientes), **Guilty Gear** o **Soul Blade**, se ha creado un universo más que grande de personajes, armas, ataques, coreografías de lucha, invocaciones y demás zarandajas. Vamos, que menos ir disfrazado de consola o de mando todo vale (y lo mismo eso también :P).

Y es que a mí realmente los videojuegos me daban igual (quitando el **Street Fighter** o el **Soul Calibur**, facilitos, de dar patadas, no he jugado mucho más), pero como me encanta hacer fotos de todos los cosplays que puedo en los salones y había montones de trajes y grupos que no sabía de qué iban, pues he tenido ir buscando por aquí y por allá de qué iba cada uno, para ver cómo eran los diseños originales y cosas así; pero con el dichoso **Final Fantasy** me pica la curiosidad de jugar algún día, después de ver tanta *Yuna* en los salones (que últimamente se reproducen como moscas... Je, je... Aunque reconozco que los trajes son una pasada). Y es que el Cosplay no sólo te sirve para ponértelo, también te hace conocer nuevas cosas.

Después de todo esto una llega a la conclusión de que está un poco anticuado buscar mucha diferencia entre manga y videojuego y crear categorías específicas en los concursos para diferenciar (aunque luego no las respeten y den más de un premio a los videojuegos fuera de su categoría), pero de eso ya hablaremos en otra ocasión, que ahora os dejo con las fotos de este mes.

Momoko

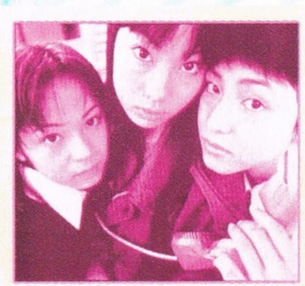


KoGals

BOUNCE KOGALS

El mes pasado dije que para este número aparecería una entrevista con una amiga mía kogal, pero prefiero dejarla para el mes que viene, ya que hace poco que pude ver una película de kogals que se acerca bastante a la realidad de estas chicas y las estudiantes japonesas.

¿Queréis saber de qué película hablo? Su titulo lo dice todo: Bounce Kogals









Bounce kogals

Masato Harada escribió y dirigió el guión de esta película que nació en 1997, queriendo que todo el mundo conociese el tema de la prostitución de las jóvenes quinceañeras de Japón. Esta película se pudo ver en el Festival de Sitges, y tuvo muy buena acogida entre los presentes.

La película empieza con *Lisa*, una joven con un prometedor futuro pero a la que ocurrirán un sinfín de cosas raras a lo largo de la historia.

¿Cuál es la manera más rápida de ganar gran cantidad de dinero? La prostitución y la pornografía, desgraciadamente, ya que el mercado del sexo tiene mucha oferta y mucha, mucha demanda...

Lisa tiene un plan para conseguir dinero y así poder costearse la universidad en Nueva York, que consiste en llegar a Shibuya y vender su ropa interior usada "burusera" (en Japón hay hasta máquinas expendedoras donde las venden al vacío) y su uniforme en tiendas ilegales de las que previamente había buscado direcciones, donde los hombres de negocios pagarán abundante dinero para comprarlo, aunque se cotizan más cuanto más calientes estén, por lo que se paga más si se entrega la ropa interior al momento.

Una vez vendida, la dueña del establecimiento le recomienda participar en el rodaje de un vídeo casero de jovencitas con uniformes extremadamente cortos, donde le pagarán una cantidad elevada por correr o jugar con cintas de gimnasia rítmica, bailar, etc. Ella acepta y se dirige al piso donde se va a rodar este mini film pornográfico donde otras jóvenes como ella hacen lo mismo.

Una vez allí, unos hombres entran bruscamente, asustan a las jóvenes e intentan violar a *Lisa*, pero un joven que la había estado siguiendo y la estaba esperando fuera del piso para que no le hicieran nada los detiene y las chicas consiguen escapar, pero los dementes le roban el dinero que llevaba encima y ésta se encuentra con el mismo problema que al principio.

Como está desesperadad, la chica que se escapó con ella y que ahora será su nueva amiga le ofrece ayuda y llama a una compañera con la que se lleva mal pero que sabe que se dedica al tema de las citas con hombres, y que gana mucho dinero. Ésta acepta a ayudarle y juntas contestan anuncios de hombres para mantener relaciones sexuales (aunque en Japón las relaciones sexuales no son tal y como las conocemos aquí, puede no haber coito o simplemente puede que les acompañen al karaoke (*NdLyN: Entonces no son relaciones sexuales*)), dinero rápido. Dinero muy peligroso.

Pero esta chica ya experta en el tema sabe cómo robarles el dinero a sus clientes sin tener que hacer nada, y es que un aturdidor eléctrico puede ser la perfecta solución (comprobado que muchas japonesas llevan uno encima por si acaso).

Consiguen robar el dinero de varios hombres y se meten en problemas a causa de la mafia en que estaba metida la joven, y no sigo contando porque tampoco es cuestión de destriparla del todo que esta película vale mucho la pena y por tanto no quiero chafar el final.

Analizando

Entre otras muchas cosas, esta película muestra que el valor de la amistad y el sacrificio son de las cualidades más destacables entre las kogals. Hacen lo que sea por sus amigas y jamás las dejaran tiradas, hasta son capaces de sacrificarse en todo para saldar las deudas de sus camaradas. Ese dicho de "Primero yo y luego yo" para ellas no existe.

Pero después de ver esta película también nos hemos de dar cuenta del enfermizo mundo del consumismo que se vive en Japón; chicas que se venden para comprarse el último bolso Louis Vuitton y el último conjunto Channel, triste, muy triste, ya que estas jóvenes empiezan a tener relaciones cada vez antes con hombres de negocios (desde los 13 años).

El mundo hipócrita de esos hombres de negocios que muestran su respeto y cordialidad en su vida cotidiana hacia la gente, pero que en cuanto pueden corren a mantener relaciones sexuales con chicas que podrían tener perfectamente la edad de sus hijas, y con ellas realizar sus sueños eróticos y las prácticas sexuales mas escandalosas... Arh, no puedo seguir.

Prostitución, mafias, consumismo enfermizo procedente de una sociedad enfermiza por el mismo, amistad incondicional... Realmente una película que no os dejará indiferentes. Estoy deseando ver si se animan a doblarla al español, recemos todos.

En definitiva, una película que se acerca bastante a la realidad de las Kogals de Japón.

Anna Gómez (SaKuRiTa)

PD: No se puede defender lo indefendible... Con esta frase le doy gracias al chico de los puros por hacerme ver en este tiempo nuevos datos y abrirme los ojos. Gracias, este artículo es para ti.

Ya os hemos hablado de los orígenes y de las protagonistas... Pero si algo tiene éxito, hay pocos sectores que no quieran sacarle partido, así que esta vez toca contaros algo sobre...



Para Para Paradise: El juego

Tras comprobar el fenómeno del Parapara en discotecas, e incluso por la calle, los directivos de varias empresas de videojuegos no pudieron dejar pasar el filón, así que a mediados de 2000 Namco sacó la primera máquina recreativa de Parapara, el **Koi no parapara daisakusen**, que tuvo muchísimo éxito hasta que Konami sacó su versión.
La presentaron los días 30 y 31 de agosto en el **Avex Summer Paradise: Parapara Paradise 2000**, una súper fiesta organizada (cómo no) por Avex Trax, que consiguió reunir a más de 50.000 personas en el Gimnasio de Yoyogi.

La versión de Konami incluía las canciones más conocidas de Avex entre sus rutinas, así que pronto fue ganando popularidad hasta que eclipsó por completo al **Koi no parapara daisakusen.**

La recreativa de Konami emula a la perfección el estilo parapara combinado con el 'sigue la flecha' típico de juegos como el **Dance Dance Revolution** y similares. Cuenta con un anillo superior de cinco sensores que detectan los movimientos de las manos y se puede elegir entre dos formas de jugar: El '*Free Style*', es decir, "*Sigue las flechas como buenamente puedas*", y el '*Parapara Mode*', en el cual también hay que seguir las flechas pero realizando los movimientos reales de parapara. Es bastante complicado si no se conocen las coreografías previamente.

El **Parapara Paradise** llegó a tener 5 versiones para arcade:

Parapara Paradise 1st Mix

Como en todos los principios, no tenía muchas canciones, pero por algo se empieza.
Año de lanzamiento: 2000
Número de jugadores: 1
Número de canciones: 28 (22 en el '*Parapara Mode*', 24 *Normal*, 25 *Hard*, 28 *Expert*)

Parapara Dancing

Es la versión coreana del 1st Mix, con algunas canciones diferentes como versiones de *BoA* o de *SES*. Esta versión te permite jugar sin mirar a la pantalla, mirando "al público", porque tiene los sensores colocados en 360 grados.
Año de lanzamiento: 2000
Número de jugadores: 1
Número de canciones: 29 (22 en el '*Parapara Mode*', 24 *Normal*, 25 *Hard*, 28 *Expert*)

Parapara Paradise 1.1 Mix

No supone ningún cambio excesivo de su predecesora, salvo tres canciones nuevas y la opción de jugar con dos máquinas juntas.
Año de lanzamiento: 2000
Número de jugadores: 1-2
Número de canciones: 28 (22 en el '*Parapara Mode*', 24 *Normal*, 25 *Hard*, 28 *Expert*)

Parapara Paradise 1st Mix +

El cambio esta vez, aparte de un montón de canciones más, fue la nueva opción "*Expert Another*", aún más complicado que el *Expert*.
Año de lanzamiento: 2001
Número de jugadores: 1-2
Número de canciones: 48 (41 en el '*Parapara Mode*', 44 *Normal*, 46 *Hard*, 48 *Expert*)

Parapara Paradise 2nd Mix

En esta versión se añadieron los personajes en 3D, además de algunas coreografías que sólo se podían aprender en el juego.
Año de lanzamiento: Marzo 2001
Número de jugadores: 1-2
Número de canciones: 52

Parapara Paradise DX

Esta máquina sólo podía encontrarse en eventos de Konami o de Avex. Podían jugar tres personas a la vez, e incluía una gran pantalla plana. ¡Todo un lujo! (¡Yo quiero! T_T)
Año de lanzamiento: 2001

La versión del **Parapara Paradise** para Play Station 2, junto con los sensores (en una cajita súper mona), salió a la venta en marzo de 2001.

La diferencia básica entre la recreativa y el juego de Play 2 es que en la primera los sensores están encima de la plataforma donde te pones para jugar, y los que te vienen con el juego de Play tienes que ponerlos en el suelo. Aparte de que en la recreativa te acompañan unos personajes muy simpáticos en 3D mientras que en la televisión de tu casa puedes ver a las *Parapara Allstars* bailando que da gusto, pero eso ya es cuestión de preferencias.

Que yo sepa, no hay ninguna maquinita maravillosa de éstas en España. Me habían comentado que había una en Mallorca, pero estoy a la espera de confirmación (no conozco a nadie de allí, ¡que alguien me lo diga!), así que habrá que conformarse con la de los cuatro puntitos en el suelo para pisar cuando la flecha te lo indica...

Hotaru
Shibuya 109



La versión para Play 2



Koi no parapara daisakusen, la gran perjudicada de Namco



Una captura del juego para Play 2



Los sensores 'oficiales'

Parapara Paradise, de Konami. La versión para arcade

GRAN HERMANOTAKU

XPERIENCIA 5

Nunca Fui Su Enemiga

Hola, soy *Pakouji Milá*. Bienvenidos a **Gran Hermontaku**, bienvenidos a la vida otaku en directo. Antes de nada, pido perdón a todos los seguidores de esta sección porque el mes pasado no hubo programa debido a causas mayores. Quedan seis participantes en la casa, a saber *Bulma*, *Amelia*, *Anthy*, *Yukito*, *Kaworu* y *Keitaro*, de los cuales tres saldrán en este programa, decidiéndose así los tres concursantes que pasarán directamente a la final de esta edición. Sin más preámbulos, pues la cosa se presenta interesante, veamos lo acontecido en el último mes...

Vemos a *Anthy*, cómo no, limpiando la casa. Llega *Amelia* al salón...

Amelia: *Anthy*, no creo que debas estar siempre como una chacha limpiando, permíteme que te ayude.
Anthy: No me importa, señorita *Amelia*, me hace feliz limpiar su mierda.
Amelia (quitándole la fregona): Tía, pues sí que eres rara... Pero no es justo y yo debo velar aquí por el amor y la justicia, como mi amiga *Usagi*, así que ahora siéntate ahí en el sofá, que me pongo a fregar yo.
Anthy: Gracias, señorita *Amelia*.
Bulma (que irrumpe en la habitación): Pero *Amelia*, ¿qué coño haces fregando? ¿Una princesa como tú? Por favor tía. Déjaselo a la negra. ¿Qué hace la ilegal ésa tirada en el sofá?
Amelia (malhumorada, dando fregonazos a una gran mancha de sangre en el suelo): A mí lo que me parece muy fuerte es que *Sadako* se pasee por la noche por la casa mientras todos dormimos y vaya dejando restos de sangre y todo tipo de fluidos por el suelo, por no hablar de la cantidad de pelos que suelta, es que me da un asco tremendo...
Bulma: A ver tía, que también los entes demoniacos tienen derecho a tener la regla, yo qué sé, tía.
Pakouji (en off): *Anthy*, al confesionario.
Anthy: A sus órdenes, señor.

Anthy se dirige, pausada, al confesionario. "Tía, pero corre, que parece que tienes horchata en las venas" -dice *Bulma* achuchándola-. *Anthy* recoge una nota que hay situada en el sillón del confesionario y vuelve al salón con ella. *Bulma* se la quita de las manos nada más verla...

Bulma: A ver, dámela a mí, si tú lo único que has leído en tu vida es la etiqueta de la lejía.
Amelia: Tía, te pasas mogollón con ella, *Bulma*...
Bulma: *Amelia*, a ver si comprendes que a ella le gusta que la traten así, parece como si nunca hubieses visto un episodio de *Utena*, coño. Es que parece mentira *Amelia*. No perdamos el tiempo con discusiones absurdas y leamos la carta... Mmmm... Parece la prueba, a ver qué pone: "Prueba Mensual: Tenéis que confeccionar cada uno una cruz de Mayo de **Trigun**. Para superar la prueba tenéis que juntar las seis cruces y decorar con ellas el pozo de *Sadako*. Ganará el concursante que elija *Sadako* según la calidad de la cruz. Este mensaje se autodestruirá en 10 segundos".

Bulma mete el mensaje, como si una rosa de los duelos se tratase, en el bolsillo de *Anthy* y le explota en toda la cara...



Shin-chan (que andaba por ahí): Ooooooo, mira, *Nevado*, mira qué cara se le ha quedado a la pobre negrita del Congo. Jajaja.
Amelia: Tía, que le ha explotado en toda la cara, aunque... Pensándolo bien, más negra ya no se puede quedar...
Bulma: Tía, y yo que sabía que eso iba a explotar. Jo, desde luego, vaya prueba, hacer florecitas y pegarlas en una cruz y encima decorar el pozo de *Sadako*...
Amelia: Ya ves tía, que parece que estemos en **El Pozo De Tu Vida** más que en **Gran Hermanotaku**.
Bulma: Pues sí, tía... Y encima en pleno Junio hacer una cruz de Mayo de **Trigun**, es que tiene cojones la cosa... Buff, estoy súper perra...
Kaworu (que llega al salón con *Yukito* a cuestas): Pues a mí me parece interesante hacer cruces cristianas... Me gusta el corazón de **Trigun**.

Cambio de escena, vemos a *Keitaro* en su habitación en la penumbra, tumbado, mirando una foto de *Naru*. Desde que se fue *Naru* no ha tocado un libro y ha perdido la ilusión en el concurso y en terminar sus estudios. Está en un estado depresivo grave. Una lágrima cae por su mejilla y empieza a recordar una escena en la que ambos enamorados estaban estudiando en el jardín de la casa...

Naru (pegando un pescozón a *Keitaro*): A ver, ¿aún no sabes hacer esa derivada? ¡Así cómo piensas aprobar Análisis Numérico el año que viene en la Todai! ¡Venga, ponte a estudiar!
Keitaro: Yo, *Naru*, estoy pensando en dejar los estudios... Tal vez tenía que haber hecho F.P., o quizás un módulo...
Naru: ¿Pero tú eres tonto? Así jamás llegarás a ser nadie en la vida, ¿dónde vas ahora sin una carrera? Si incluso teniendo unos estudios universitarios te esperan años y años de paro, no te quiero decir nada si no los tienes... ¡Vamos hombre!

Keitaro frunce el ceño y saca fuerzas de donde pensaba que ya no tenía (de su entrepierna), levantándose de la cama y saltando sobre ella. Empieza a sonar una canción, *Dance, Some Lovin'* de **Kristine W.** "*Naru*, ¡te quiero! Seguiré estudiando para sacarme una carrera, hacer cursillos del INEM y tirarme 10 años hasta conseguir aprobar unas cutre-oposiciones del Estado, SÍ! ¡Lo haré por ti! ¡Te quiero *Naru*!" -dice *Keitaro*, emocionado-. El propietario de la posada Hinata pega saltos de una cama a otra, y al vuelo y al compás de la música, empieza a coger tochos y tochos de apuntes...

Cambio de escena. Por la mañana temprano vemos a *Yukito* afeitándose y a *Kaworu* apoyado en la barra de las toallas, en un modo muy chulesco, mirándolo de modo lascivo y conversando con él...

Yukito (triste): Ya queda poco tiempo

Nunca Fui Su Enemiga

para que dejemos de estar aquí... Tengo ganas de volver con *Touya*, abrazarlo, sentirlo cerca... Aunque, tal vez, ya no quiera nada conmigo... Y no me quedará más remedio que aceptarlo.
Kaworu (a quien se nota un poco celoso y con el ego por los suelos, al ver que *Yukito* ya no va detrás de él y lo tiene como un simple amigo): Bueno, siempre me tendrás a mí, para..., lo que..., "quieras"...
Yukito (para en seco el movimiento de su mano al afeitarse, haciéndose una herida en la cara de la que empieza a salir sangre): ¡Mierda! ¡Me he cortado!
Kaworu (dirigiéndose hacia *Yukito*, y con una sonrisa picaresca, coge su cara con las dos manos): Espera..., eso lo arreglo yo...

Kaworu empieza a lamer la sangre de la herida de la mejilla de *Yukito*, deslizando su lengua por su cara, hasta llegar a su boca y besarlo... El último ángel lo coge, y de un estirón, lo lleva a la habitación del water, echa el pestillo y ambos empiezan a enrollarse.

Llega *Bulma* recién levantada, con legañas en los ojos. Intenta abrir la puerta del water pero está cerrada... La presidenta de la **Capsule Corporation** se da cuenta de lo que está sucediendo tras la puerta.

Bulma (aporreando la puerta): A ver, chicos, ya sabemos que la primavera la sangre altera, pero un poquito de por favor que me estoy meando.
Kaworu: Espera, serán 10 minutos, además ya no cabe nadie aquí, estamos ya dos.
Bulma (cabreada): ¿Pero qué te crees que es el water? ¿La Sala del Espíritu y el Tiempo? Desde luego, lo que hay que aguantar...

Vemos otro vídeo... Con la inminente llegada del verano, las nieves de Sierra Nevada se han ido derritiendo. Las tres chicas están tomando el sol en unas tumbonas, mientras que los chicos se están dando un baño.

Shin-chan: Mirad todos mi trompa, trompa, troooompa.

Yukito: Uy, me ha parecido verle un pelo en los huevos a *Shinosuke*.
Keitaro: Jajaja, anda, anda, ponte las gafas...
Bulma: Hay que ver, *Anthy*, vaya bañador hortera de rosas que te has traído, tía.
Amelia: *Bulma*, ¿quieres dejar de meterte con ella?
Bulma: Joder, qué tampoco le he dicho nada malo esta vez.
Shin-chan: ¡¡Culito culito!!

Anthy empieza a llorar y a echarse mano al estómago. En su cara puede verse claras muestras de dolor...

Bulma: Tía, que tampoco es para tanto *Anthy*... Si quieres te digo que tu bañador es precioso.
Anthy: No es eso señorita Bulma, es que me está empezando a dar pinchazos el estómago, creo que va a suceder...
Bulma: Mira, yo no es por nada, *Anthy*, pero si te vas a tirar un pedo, vete al baño o al pozo de *Sadako*. Porque supongo que no habrás sido tan guarra de aprovecharte de alguno de los residentes para quedarte embarazada y conseguir así los papeles, ¿verdad?
Amelia: ¿Qué te pasa, *Anthy*? ¡¡Me estás preocupando!!
Anthy (con cara de sufrimiento extremo): *Amelia*, por favor, saca mi espada. Ha cogido mala postura y me está pinchando la tripa.
Amelia: ¡¡¿Pero de qué espada me hablas?!!
Anthy: ¡ARRRRRRRRRRRRRRRRRRGGGGGGGGGG!

Anthy se mete la mano en el estomago y se saca la **"Espada de Dios"**. *Bulma* y *Amelia* salen corriendo asustadas y se meten en los baños termales junto con los chicos, los cuales también se han quedado a cuadros.

Vemos otro vídeo. En él, *Anthy* ya parece recuperada de su dolor de barriga y está cortando jamón serrano con la "Espada de Dios". Es mediodía, los chicos conversan en la mesa.

Bulma: Qué mal, ahora expulsarán a tres de nosotros... Jo, con lo a gusto que estamos todos aquí.
Keitaro: Bueno *Bulma*, recuerda que aún tenemos suerte, hay gente que salió antes...
Yukito: Sí, es cierto, aún recuerdo a *Lain*... ¿Os acordáis de cuando metió las tijeras en el enchufe porque quería estar conectada?
Amelia: Ay, por Dios, qué mal lo pasé. Le dije, "Tía, ¿qué haces?". Pero vamos, fue demasiado tarde. Gracias a Dios, *Chi* y ella se hicieron inseparables y pudo subsanar el tremendo mono internetero que tenía.
Bulma: Ya, es que la autista ésa salía menos de su habitación que un friki con toda la colección de *Katsura*.
Kaworu: Bueno, ¿y qué me decís de *Junta* con las croquetas?
Bulma: Buff, fatal... ¿Las que eran de pollo y él pensaba que eran de bacalao?
Amelia: Ése sí que estaba salido...
Keitaro: Jajaja, sí, porque se había estado tirando a *Anthy* toda la tarde y había confundido sabores.
Anthy: ¿Me llamabais? Aquí está el Jamón Serrano para Revolucionar el Mundo.

Llega el día de las expulsiones. Conectamos con la casa.

Pakouji (en off): Bueno, y ha llegado la hora de decir los tres eliminados de este mes... Vayamos del menos votado al más votado. En tercer lugar tenemos a *Amelia*. *Amelia* debes abandonar la casa.

Amelia: Bueno chicos, no lloréis, que yo estoy muy feliz de haber estado estos meses con todos. Me lo he pasado en grande y he aprendido mucho de cada uno de vosotros. Ahora podré defender mucho mejor el amor y la justicia. Os quiero. ¡¡Ya veré a mi *Zel* guapo y a *Lina*!! ¡Yujuu!
Bulma (abrazando a *Amelia*, llorando): Tía, *Amelia*, te voy a echar muchísimo de menos. Sin ti hubiera abandonado hace mucho tiempo, eres una niña genial. No cambies nunca, siempre serás mi princesa.

Bulma da a *Amelia* un pico en la boca...

Kaworu: Por *Adán* y *Lilith* juntos, qué momento más lésbico. No he visto nada igual desde la *Pantoja* y *Maria del Monte*. ¡¡Bollos power!!
Yukito: Pues yo desde *Yola Berrocal* y *Malena Gracia*.

La segunda eliminada es *Anthy Himemiya*...

Bulma (llora aún más): ¡¡Dios, esto va de mal en peor!! ¡Echan a mi mejor amiga y ahora nos tiran a "la Chacha"! ¡Se nos acabó el chollo! ¿Quién coño nos va a limpiar ahora? ¡Qué horror! ¡¡Espero que la próxima eliminada sea yo!!

Pues no *Bulma*, porque el próximo eliminado es *Kaworu Nagisa*...

Amelia: Vale, de todos dices los apellidos menos de mí...
Pakouji: Buff, a ver, era *Amelia Saillune Vin de tssss*.... Pera, no... mmm... Mira, da igual...

Yukito se cae de rodillas al suelo y se echa a llorar... *Kaworu* lo mira, serio, desde arriba y se dirige a la puerta sin mediar palabra. *Amelia* lo sigue y, violentamente, lo coge del hombro y lo gira con intenciones de hablar con él...

Amelia: Tú, ¿es que no piensas decirle nada? ¿Es qué no ves cómo está? ¡Él te quiere! Su dolor es tu responsabilidad...
Kaworu: Yo no soy responsable del sufrimiento de nadie, del sufrimiento de alguien es responsable él mismo. Yo no tengo la culpa de que para los humanos, cuando os llega un amor y lo tenéis en bandeja, pierda todo su aliciente y valor. Sois como depredadores. Disfrutáis más de las relaciones cuanto más difícil os las ponen, si os lo ponen fácil, ya deja de ser amor para ser amistad.

Amelia se calla y *Kaworu* sale fuera de la casa, mira hacia el cielo y asciende hacia él...

Por las puertas y ventanas, incluso de la chimenea de la casa, empiezan a llegar policías en busca de *Anthy Himemiya*... "Hola, somos la policía. Buscamos a la inmigrante ilegal *Anthy Himemiya*. Le rogamos que no oponga ningún tipo de resistencia" -dice el jefe de policía con un megáfono-.

Bulma, desesperada por todo lo acontecido con la expulsión de *Amelia*, el desprecio de *Kaworu* hacia *Yukito* y la entrada de la brigada policial en la casa, empieza a cambiar su pelo de color... Se está convirtiendo... En... ¿Súper saiyanés?

Bulma (agarrando al policía del megáfono): A ver, no tenéis derecho a entrar en nuestra casa por la fuerza, con todo tipo de armas y material radioactivo y menos para llevaros así a *Anthy*.

Policía: Mira quién habló. Su mejor amiga... ¡Ja! ¿Pero cómo puedes decir tú eso? ¿Con lo mal que la has tratado todo este tiempo? ¡Venga ya, apártate!
Bulma (tímida): Nunca fui su enemiga.

El policía da un empujón a *Bulma*, mientras ésta pone cara de culpabilidad ante las palabras del agente y se va corriendo de la habitación, cogiendo a *Shin-chan* de una mano.

Keitaro: ¡Eh! ¡No vaya a tocarle un pelo a la chica, eh!
Policía: Escuchadme todos. Una vez que *Anthy* ha sido expulsada del concurso, termina su contrato de trabajo con **Tele Minami**, con lo cual, termina también su derecho a permanecer en este país. Así que, no opongáis resistencia o vais a chirona todos.
Shin-chan: ¡Eso, eso, a chirona todos! ¡¡Mooooola!! ¡¡Culito, culito!!

El jefe de policía va con unas esposas a agarrar a *Anthy*, pero *Amelia* se pone por delante...

Amelia: ¿Pero tú de qué vas, imbécil? Dile a tus hombres que se vayan, no te llevarás a *Anthy* a ninguna prisión, te las verás antes conmigo.

Conan entra en la casa con unos papeles y se los da al agente. El hombre empieza a leerlos...

Policía: Venga chicos, la "Operación Negra" queda suspendida. Volvemos a comisaría.

La brigada deja rápidamente la casa ante la mirada atónita de los concursantes...

Amelia (dirigiéndose a *Conan*): ¿Pero qué eran esos papeles?
Conan: Acaba de llegar a redacción un contrato de trabajo indefinido para *Anthy*. Bueno, *Amelia* y *Anthy*, tenéis que abandonar el concurso...
Amelia: ...Pero no el país...
Keitaro: ¿Y quién la ha contratado?

Amelia sonríe con complicidad y mira cómo *Bulma* baja, con expresión seria, las escaleras...

Conan: **Capsule Corporation.**

Pakouji Milá



¡¡ATENCIÓN!! A partir de ahora podéis elegir al concursante que creéis merece ser el **GANADOR** de Gran Hermanotaku XP, y éste puede ser o bien *Bulma*, *Yukito* o *Keitaro*. Para ello tenéis dos posibilidades:

1) Email a: **granhermanotaku@yahoo.es**

2) Por correo postal a:
Gran Hermanotaku
Apdo. de Correos 1221
02080.- Albacete

Pasarán dos meses antes de que se decida el ganador para que todos tengáis tiempo de pensároslo y decidirlo, es decir, en el número 54 se dará término al programa. El número 53 posiblemente será un número corto junto a un especial de preguntas y respuestas de entre todas las cartas recibidas, de ahí que este mes no haya **Crónicas Namekianas**, nos encontraremos de nuevo entonces. ¡Nos vemos en... **LA FINAL**!

CONCURSANTES

chi yukito amelia junta lain keitaro bulma kaworu anthy seiya naru kyosuke



¡YA CONOCEMOS A LOS ELEGIDOS!

La primera fase de Operación Friki 2 llega a su fin, a partir de ahora empiezan la emoción y la intriga, que no nos dejarán hasta la selección definitiva que tendrá lugar en la gala final del próximo Salón del Manga de Barcelona.

Parece que fue ayer cuando pusimos en marcha esta segunda edición de **Operación Friki**. También parece que fue ayer cuando llegaron las primeras maquetas -en realidad hubo gente que mandó canciones incluso antes de saber si tendríamos una nueva edición -. Como ayer parece que fue el día en que dimos a conocer a los primeros clasificados (y clasificadas) de la primera fase. Incluso parece que fue ayer cuando *Lázaro Muñoz* nos amenazó con una muerte cruel y dolorosa si no entregábamos el artículo de OF2... Bueno, esto tal vez sea porque fue realmente ayer. Ejem...

Lo que está claro es que el tiempo vuela cuando te lo pasas bien. Y me atrevería a decir que todo el mundo se lo ha pasado bien en esta primera fase de la segunda entrega del primer concurso de la canción otaku (suena más complicado cuando lo explicas). A lo que iba, se nota que todo el mundo ha disfrutado en esta etapa. Los participantes cantando, la organización escuchando y vosotros, nuestro querido público, votando a vuestros favoritos número tras número, mes tras mes, canción tras canción... Hasta llegar al final, esto es, esta página.

Siguiendo en este asunto, ha sido duro tener que decidir quién pasaba a la segunda fase y quién se quedaba en la puerta. Emocionante, sí, leer un voto tras otro, pero también triste porque sabemos que tras cada tema hay mucho esfuerzo y mucho cariño. Si los cantantes estáis leyendo estas líneas (eso espero, a ver cómo os ibais a enterar en caso contrario), quiero que sepáis que todos, absolutamente todos, habéis sido dignos participantes de Operación Friki 2, pero había un número limitado de plazas y los lectores de **Minami** han ido decidiendo quién pasaba a la siguiente ronda.

Si bien ha habido un par de personas -cuyos nombres no diré- que se han empeñado en hacer trampas, sus esfuerzos han sido en vano; la organización ha cortado estas marrullerías de raíz y sus responsables se han quedado con dos palmos de narices.

Supongo que ya estaréis cansados de tanto preámbulo, de manera que paso a dar el nombre de los clasificados, los elegidos, como dice el título. Los diecisiete semifinalistas de los cuales saldrán nueve para participar en la final de Operación Friki 2 en el **Salón del Manga de Barcelona 2004**, desde los primeros hasta los últimos.

Minami 46

1. Thais "Pai" Martinez
2. Daniel Ardila
3. Sara "Nakuru" Violat

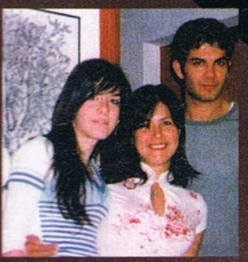
Minami 47



4. Miguel Candelas "Suboshi"



5. Umi y Tani



6. Tharsis

Minami 48



7. José "Ryu Hoshii" Santos

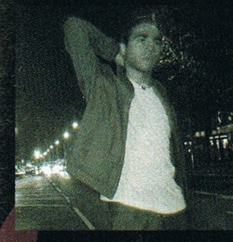


8. Meritxell "Kakumei" Cartes



9. Eva "Alake" Páez

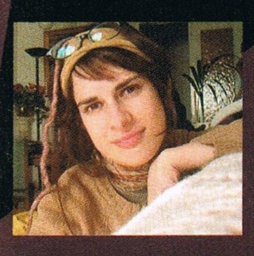
Minami 49



10. Vicente Ramírez

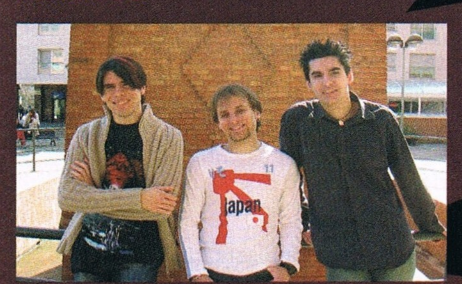


11. Enrique "Vendetta" Ramil

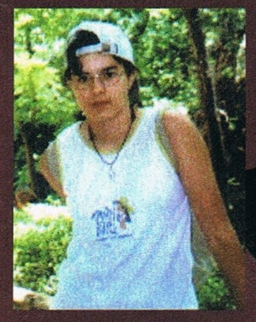


12. Miriam "Mimi" Constanti

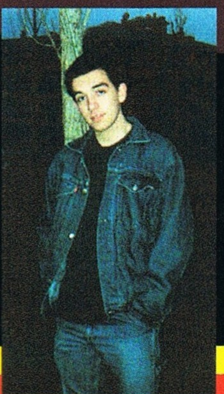
Minami 50



13. L'arc-En-Sabadell



14. Lorena "Ari-Chan" Martín



15. Enric "Ryosuke" Bosch

Si os fijáis, veréis que he hablado de diecisiete participantes, y aquí sólo salen quince. Los otros dos nombres llegaron dentro de plazo, pero después de haber cerrado la última Minami (es lo que pasa al ir tan justos con las fechas de entrega). Como resultaba imposible que los votaran, la organización tomó la decisión de que pasaran a la siguiente fase. Podéis oír sus canciones en el CD de este mes, y se trata de:

16. Ana "Ayashi no ceres" Sillero
17. Mariam "Kitteny" Nabil

Ahora, la organización se pondrá en contacto con todos y cada uno de ellos para organizar la segunda fase. También, si fuera posible, se intentaría organizar una posible "segunda vuelta" con nuevos temas de todos los participantes; es algo que todavía depende de varios factores. Sea como sea, intentaremos que para el número que viene haya canciones de todos los participantes aún en concurso, para que así podáis juzgar y valorar.

Algo muy importante: aunque ahora estemos hablando de la siguiente fase sólo **se votará del 1 de septiembre al 15 de octubre de 2004.** No se admitirá ningún voto llegado antes (o después de) esta fecha.

Una vez aclarado este punto, pasamos al tema **"canciones"**. En el apartado **clásico**, las más votadas han sido, por este orden:

CANDY, CANDY - Llámame Candy (apertura)
CABALLEROS DEL ZODIACO - Apertura DRAGON BALL - Romantic ageru yo (Cierre)
LA ALDEA DEL ARCE - Shamalele, Shamalá (apertura)
SAILOR MOON - Moolight Densetsu
RANMA ½ - Apertura ("yappapai...")
MAZINGER Z
EL BOSQUE DE TALLAC - Jacky y Nuca
DRAGON BALL - Maravillosa aventura
DIGIMON (01) - Apertura
EL OSITO MISHA - Apertura

Candy, Candy, el "shôjo" por excelencia, ha sido la elegida del público. Y de este género no salimos ya que las más votada en la categoría de **manganime** ha sido:

UTENA - Rinbu (Rondo) Revolution
MARMALADE BOY - Egao ni aitai
VIDEO GIRL AI - Ureshi namida
EVANGELION - Fly me to the moon
DRAGON BALL - Cha-la Head Cha-la
CITY HUNTER - Get Wild
ONE PIECE - We are!
SLAYERS - Give a Reason
NARUTO - Kanashimi ô yasashisa ni
RUROUNI KENSHIN - Heart Of Sword
DRAGON BALL Z - Weapon vs. weapon
RUROUNI KENSIHIN - Kimi ni fureru dake de
AH, MI DIOSA - Congratulations!
PERFECT BLUE - Ai no tenshi
TENCHI MUYO - Talent for love (Ren'ai no sainô)
DNA^2 - Blurry Eyes

Las votaciones en la categoría **j-pop** han dado unos resultados ciertamente peculiares, sin duda alguna debido a lo abierto de la categoría. Sin embargo, la clasificación está clara:

AYUMI HAMASAKI - Dearest (Inu-Yasha)
MORNING MUSUME - Love Revoluton 21
SIAM SHADE - Kumori nochi hare
KUMI KODA - Real Emotion (Final Fantasy X-2)
MAAYA SAKAMOTO - Hemisphere (Rhaxephon)
HIKARU UTADA - Automatic (Kingdom Hearts)
HIKARU UTADA - First Love (Majo no jôken - TV drama)
X JAPAN - Forever Love (X^2 - La película)

Con estos resultados, damos fin a la primera fase (la más larga) de OF2. En los siguientes números iremos conociendo un poco mejor a los "semifinalistas", y hasta podréis volver a oírlos. Pero con calma, aprovechando las vacaciones (hasta nosotros tenemos que descansar), para volver con más fuerza después del veraneo. Mientras tanto, felicidades una vez más a los elegidos, si, pero también al resto de los participantes que esta vez no lo han logrado. ¿Tendrán una nueva oportunidad? Ah, quién sabe...

Jorge Harada

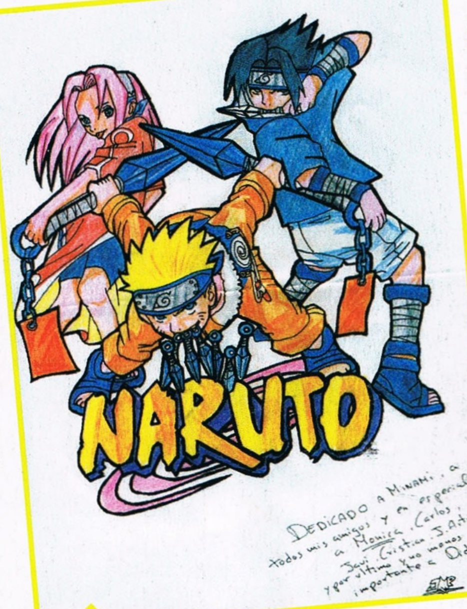
Nota: Debido al exceso de información de este número, nos vemos obligados a posponer un mes las noticias de las Charm. Volverán junto con *Friki Martín*, habitual redactor de esta sección, que me ha cedido el testigo por una vez y sin que sirva de precedente. Sea como sea, si no podéis conteneros, siempre podéis pasaros por su página web y foro, donde también se tratan todas las novedades referentes al concurso OF2. La dirección es www.charm-fanclub.tk

¡Konnichiwa queridos otakus! ¡Hola! ¿Cómo estáis pasando el verano? Yo bien, aunque he trabajado tanto como *Keitarô Urashima* en sus peores momentos (o más ^_^U). Lo bueno del verano es pasar un buen rato con los amigos, salir y disfrutar del sol y las playas (100% "made in Spain"), del manganime más reciente y sobre todo de lo mejor de Minami. Pues nada, animaos a enviar vuestras postales veraniegas (pero daos prisa, que si las publicamos para Navidad desentonarán un poco ^_^U) y vuestras anécdotas más cañeras. Abrazos y besotes para repartir, y vamos a ver qué hay de nuevo en el correo de este mes (no, este número no hay carta del mes, se ve que la peña estaba demasiado liada con los exámenes).

CORREO

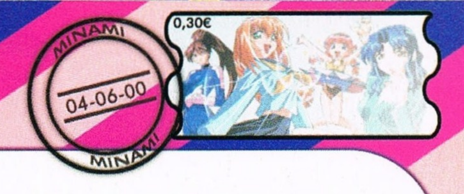
María Naryu. Esta otaku tan maja de Alhama de Murcia nos envió un mail con algunas preguntas curiosas (su mail fue publicado en el número anterior como ejemplo de carta típica). Quiere saber si existe alguna relación directa entre **Comic party** y **Wedding Peach**. Sin duda no existe ninguna relación concreta entre las dos, al menos no más que con otras series de anime. Es decir, en **Comic party**, en el primer episodio aparece en la convención otaku gente haciendo cosplay de sus series favoritas, entre ellas aparece gente disfrazada de **Wedding Peach**. Pero en fin, que también aparece gente con disfraces de **Evangelion**, **Gundam**, etc. Así pues, **Comic party** hace guiños a otras series dentro de ella misma. Y, ¿por qué? Bueno, yo creo que la intención de la serie es informarnos sobre el frikismo y sobre el mundo del doujinshi (manga que hacen los fans de una serie sobre ella misma o con los mismos personajes), vendría a ser como lo que fue en su día **Otaku no Video**. Actualmente es Jonu Media la que tiene los derechos de la serie en España, y está a la venta en formato VHS y DVD. ¿Existe un manga de **Wedding Peach**? Sí, está escrito por *Tomita Sukehiro* (un autor que también ha trabajado en series como **Macross II**, **Baby Birth**, etc.) y fue originalmente publicado en la revista Chao de la editora Shougakukan. Inicialmente iba a constar de 6 volúmenes, pese a que se han publicado 3 en Japón. ¿**Wedding Peach** en la tele? Sí, Antena 3 ha empezado a emitirla alguna vez, pero siempre la han dejado megacolgada. ¡Ah! Y en Japón sacaron un videojuego de **Comic party**, muy al estilo de los conocidos juegos de citas japoneses (pero en plan manga, claro ¬_¬U). Bueno, pues hasta aquí lo que nuestra amiga *Naryu* nos pregunta. Me alegro de que te guste la sección de correo, *Naryu*, pero no me vuelvas a llamar señor *Argonath* T.T (esto deprime mazo a cualquiera, sniff...), llámame chaval, o "eh, tú" xD. Un abrazo bien fuerte y escribe a menudo ;)

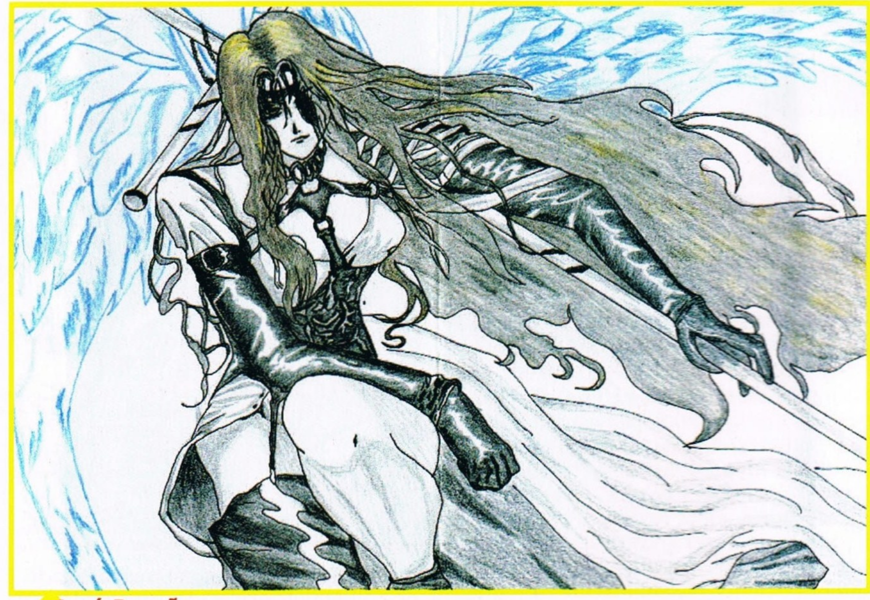
Alba Falcó. Nos escribe varios artículos de opinión (sí, más de dos), entre ellos uno referente al muy conocido "Mundo marginal de los otakus" (redoble de tambores... Música de "La casa de la pradera"). En este artículo nos desvela algo que ya sabíamos, la actual situación del otaku medio, que está bastante marginado en el mundo social que le rodea. *Alba* dice: "El caso es que en las clases nos ponemos a hablar de este campo (el manga, juegos, etc...), y los compañeros que tengo cerca cuando nos oyen hablar de eso se ponen histéricos. Yo entiendo que les moleste que hablemos tanto rato de eso, pero en vez de criticarnos e insultarnos indirectamente como si fuéramos de otra clase social podrían aguantarse un poco y cerrar esa bocota de tiburón con ganas de comerse a alguien, sólo por precaución, para que al salpicarse de sangre de otaku no se infecten". ^_^U Sí, lo entiendo perfectamente pero creo que hay de todo, gente que critica a los otakus o los ve como frikis y gente que lo acepta sin acercarse. Pero en fin, que tampoco hace falta decir que somos de otra clase social ni nada de eso. Anda que si nos clasificaran por lo que nos gusta iba a ir el mundo bien... También nos comenta: "Hay tantísimas maneras de meterse con los otakus que con ellas se podría hacer un libro. Y ahora viene el turno de las miradas asesinas, ¿cómo una persona puede ser intimidada e indiscriminada con una simple mirada de odio?" ¬_¬ A mí cada vez que me miran así me entra un escalofrío. Sí, supongo que alguien podría escribir un libro sobre las maneras de meterse con un otaku, pero sería un libro que no compraría nadie y no tendría éxito. Esto me recuerda a la camiseta que vi en el último Salón del Cómic de Barcelona, era una camiseta naranja y con letras negras ponía "Otaku bueno, otaku muerto" >_<! Y lamentablemente esto me pareció bastante repulsivo y fuera de lugar. Porque a parte de ser un motivo de discriminación era un insulto a todos los otakus que estábamos en el lugar. En fin, creo que siempre nos tocará aguantar el tipo y dar la cara por lo que somos. "El mundo otaku es genial y por ese motivo uno no puede permitir que lo que piense la otra gente afecte al mundillo y de maneras y tipos de discriminación hay tantas que no hace falta darle demasiada importancia a esto, porque lo verdaderamente importante es que uno mismo esté sano tanto física como mentalmente". Aaarf, *Alba*, ¡pon más puntos (*NdL: O mejor comas*)! >_<!!! Casi me quedo sin respiración... Pues sí, al mal tiempo buena cara, no nos dejemos intimidar ni marginar. Vive la vida y deja vivir, a quien madruga Dios le ayuda... (No, eso no tiene nada que ver ¬_¬U). Pues eso, sed felices y si se meten con vosotros y os sacan de quicio, no cometáis un asesinato, pensad que ellos vivirán en su propia ignorancia. ¡Un saludo *Alba*, cuídate!



Jose María Prats

Francisco Casado. Nos pregunta sobre el mundillo de los videojuegos y su estrecha relación con la animación japonesa.





José Proaño

Bien, como todos sabréis se han hecho miles de videojuegos basándose en manganime. ¿Por qué? Bueno, ¿quién no ha querido nunca poder controlar las acciones de *Tsubasa*, de *Goku* o de las *Sailors*? Además, es algo que tiene mucho éxito y que genera muchos beneficios ^_^. Nuestro amigo *Francisco* se pregunta sobre los videojuegos que se han hecho de la exitosa serie **Los Caballeros del Zodíaco** (**Saint Seiya**). Pese a que en España sólo se pueden encontrar unos pocos, en Japón ya han sacado más de cinco (casi todos publicados por la conocida empresa Bandai). Y todos ellos para consolas conocidas como Nintendo NES (la vieja Nintendo de toda la vida, la del **Mario Bros** y los champiñones :P), Gameboy (ésa que siempre hemos visto en todos los patios a la hora del recreo), y muy próximamente para Playstation 2. Incluso sacaron un juego para PC en el 2002: **Saint Seiya Typing Ryusei Ken**; en el que te enseña a teclear más rápido (aprendes mecanografía con personajes de anime, ¿no es genial? ^_^!). Pues eso, como ya he dicho, lamentablemente, en España no disponemos de toda la cantidad de productos y videojuegos frikis basados en manganime que hay en Japón. Siempre se pueden pedir de importación, verlos en algún salón del manga o comprarlos por internet. Así que, ¡ánimo! Y si de verdad os gustan este tipo de videojuegos os recomiendo los de **Rurouni Kenshin**, los RPGs y ya los míticos **King of Fighters** (del que posteriormente se hizo un manga y es obra de culto en todo el país del sol naciente).

Luis Arcas. ¡Hombre, tú por aquí! Jejeje, ¿qué tal va todo? Si es que *Luis* es otro de nuestro habituales (a ver si os animáis todos los que nos leéis ^_^). Bueno, él nos comenta una serie de cosas (una carta me ha llegado con el sobre vacío ¬_¬U, nuevo caso de expediente X). Cosas que nos comenta sobre la Minami nº 48: "1) Respecto al artículo de *Marta "Tinuviel" Munuera*, de "**Wolf's Rain**", preguntaba que por qué últimamente todas las series están protagonizadas por cuatro chicos. Creo que sé por qué: el cuatro es el número elemental, es el número del equilibrio, cuatro elementos controlan las cosas, fuego, aire, tierra y agua. Por eso siempre son cuatro :O" ^_^U Emmm, sí, y no olvidemos tampoco a las cuatro tortugas ninja y a la pizza cuatro estaciones, pero sí, puede ser por eso. Más cosas: "2) Lázaro no tiene arresto, ¿no se puede hacer algo para que le guste **Dragon Ball**? Como por ejemplo atarlo a una silla y hacer que se trague todas las temporadas, incluida la GT" (*NdL: ¿Cuándo he dicho que no me guste, yo sólo he dicho que es una mierda. Eso sí, obligar a alguien a ver DB GT creo que está prohibido por la convención de Ginebra por demasiado inhumano*). Bueno, eso lo podemos probar, pero quizá para él sea una tortura psicológica (¿habéis visto la peli de **El Exorcista**? Pues igual le pasa lo mismo... ^_^U), a mí eso me pasa con las canciones del *Fary* y las de *Georgie Dan* >_<. Y dejo también constancia de lo que nos recomienda y lo que a él le gusta: La peli de **Kill Bill** (gracias por la recomendación, *Tarantino* es Dios :D~, ya me gustaría ver al *Kenshin* de los OVAs luchar contra la *Mamba Negra* xD), y el apoyo a las secciones: "Hoy me paso por la piedra" y "Gran Hermanotaku". ¡Ei! Y tampoco me olvido de esto último: "decirle al lector "Hernan Martiño" que me gustó mucho su dibujo, que me envíe dibujos cómo ése que se los compro". Pues ale, ya está, sigue enviándonos cartas, ¿ok? ¡Un saludo!

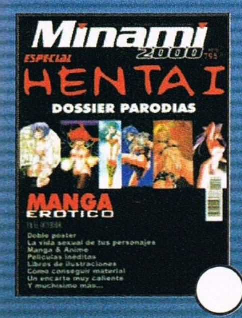
Bueno, una vez vistas algunas de las cartas de los otakus que nos seguís mes a mes, doy paso a los contactos y a las misivas breves.



Alba Falcó

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN Y PETICIÓN DE ATRASADOS

Minami















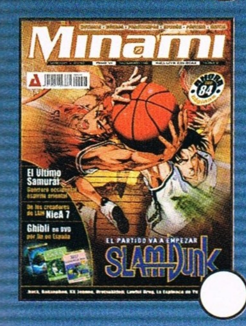




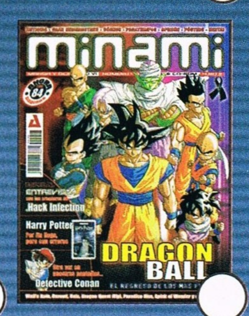


















MARCA EN EL RECUADRO DE LOS QUE TE INTERESEN. TODOS INCLUYEN SU CD ORIGINAL

Nota: La contínua solicitud de ejemplares atrasados puede llevar a que números que se podían solicitar en el cupón ya estén agotados cuando recibamos vuestra carta. En tal caso no podríamos enviaros los ejemplares que solicitáis al no quedar ya. Si este es el caso de verdad que lo sentimos.

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

AHÓRRATE 12 €

SUSCRÍBETE A TODO UN AÑO DE MINAMI POR SÓLO 45,32 €

Deseo suscribirme a Minami a partir del número ☐ y recibir los siguientes 12 números en casa.

MODALIDAD DE PAGO

- ☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
- ☐ Contra-Reembolso (+4 euros de gastos en el primer envío)
- ☐ Con tarjeta de crédito: NIF:

FIRMA

VISA - MASTER CARD:

FECHA DE CADUCIDAD:

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a:

ARES Informática S.L.
Pasaje Mercurio s/n, nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
902 19 72 63

También puedes hacerlo por teléfono en el:
902 19 72 64

Y ahora además por correo electrónico:
suscripciones@aresinf.com

INSTRUCCIONES DEL CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores.
Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

CÓMO EJECUTAR MINAMI

El programa de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual debe usar la opción Ejecutar del Menú de Inicio y a continuación escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM)

CÓMO USAR MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón a la derecha de la pantalla , y una lista con elementos disponibles a la izquierda. Pulsando en el botón de la sección cambiamos a una nueva. Moviéndose por la lista de elementos se realiza la selección. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble "click" con el ratón.

Las secciones del CD-ROM de Minami son las siguientes:

Música
Canciones y melodías de vuestras series favoritas. Muchos de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, es necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Vídeo
Fragmentos de vídeo en formato digital. Para algunos vídeos es necesario instalar programas disponibles en la sección de Varios

Imágenes
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.

Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes.
Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios
En esta sección incluiremos, entre otros, aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y también otras relacionadas con el mundo de Minami.
Hay algunos programas de esta sección imprescindibles para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones de Minami. Es recomendable instalar Media Player para sonidos y vídeo. Para navegar por las Webs del CD hay que instalar Netscape Navigator o Microsoft Internet Explorer.

MULTIMEDIA

Para poder utilizar los archivos de vídeo y sonido de Minami hay que instalar programas adicionales en el ordenador.

Formato MP3:
El formato MP3 permite reproducir archivos de sonido con una gran calidad. Para poder reproducir estos archivos es necesario instalar Media Player o WinAmp, incluidos en el correspondiente apartado del CD.

Archivos de vídeo:
Existen multitud de formatos de vídeo. Para poder visualizarlos correctamente se recomienda instalar Media Player, Indeo 5, QuickTime y DIVX (incluidos en el CD). Para los de música se recomienda instalar el programa WinAmp incluido en el CD.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami@aresinf.com

NOTA IMPORTANTE

Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, leed atentamente estas instrucciones y, llegado el caso, comprobad que en otro ordenador tampoco funciona.



LA EXITOSA SERIE DE TELEVISIÓN EN UNA EDICIÓN ESPECIAL CON 6 DVD VIDEO

26 EPISODIOS, MUCHOS EXTRAS Y...¡MÁS DE 650 MINUTOS DE AVENTURAS!



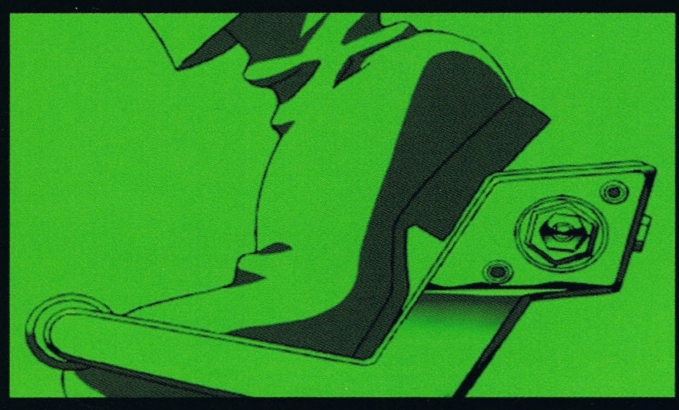
DVD VIDEO · PAL · DOLBY DIGITAL · DVD 9 · 4/3 · IDIOMAS Japonés Español · SUBT. Español

COWBOY BEBOP

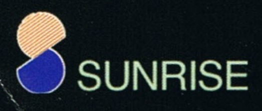
CONTENIDOS	CONTENIDOS EXTRAS
·Serie completa de 26 episodios	·What´s Bebop (Ficha técnica)
·Master Digital	·Space Cowboys (Fichas de personajes)
·Español Dolby Digital 2.0	·Most Wanted! (Fichas de los más buscados)
·Japonés Dolby Digital 2.0	·Funny (Curiosidades)
·Subtítulos en Español	·Artists (Ficha artística)
·Formato de pantalla 4/3	·Staff creativo
·Menú interactivo	·Sunrise, el estudio de producción
·Acceso directo a escenas	·Cowboy Bebop Original Sound Track
	·Enciclopédia del sistema solar
	·Diseños mecánicos y diseños de personajes











Licencia exclusiva para España de Selecta Visión S.L
Calle Diputación 37. Local 7 B
08015 Barcelona / Tel. 93 325 10 22
www.selecta-vision.com

Selecta Visión